576 KByte

C-64
AMIGA

1990/2



TARTALOM

A STÁB


BALOGH ZSOLT


JÁMBOR ÁRPÁD


MARTIN


ZOLEE


LION


CHRIS


ASTER


TEMESVÁRI TIBOR


TIHOR MIKLÓS


BOOMBY

Kiadja: a COMGAME Gmk.
Felelős szerkesztők: Balogh Zsolt, Jámbor Árpád
Kiadó címe és hirdetésfelvétel: COMGAME Gmk. 1046 Ügető u. 20.
Felvilágosítás: 180-6140 vagy 176-3927
Levélcím: 1389 Bp. Pf. 132.
A nyomdai munkákat a KULTÚRPROFIL végezte.
Címlapterv és grafika: Szál Andor
Terjeszti a Magyar Posta, megjelenik minden hó 2-án.
ISSN szám: 0865-8226

ESCAPE from the planet of the ROBOT MONSTERS

A

„Egy bolygóközi mentőakció tagjának választottak ki téged. Az X jelű ipari műbolygót elfoglalták a gonosz gyiklények, és rabszolgájukká tették az ott dolgozókat. Arra kényszerítették őket, hogy építsenek robot hadsereget mellyel a Földet akarták megsemmisíteni. A feladatod, hogy mentsd meg az ott dolgozókat és pusztítsd el a gyiklényeket és robotjaikat."

Ennyi is elég talán, hogy kitaláljuk, egy igazi vad pénzbedobós játékautomata Domark feldolgozásával van dolgunk. A játék ezúttal egész egyszerűen csak szuper; aki az igazi gyors akciókat kedveli, nem fog csalatkozni benne. A játék során az X bolygó különböző gyárait kell végigjárnunk és minél több túszt kell kiszabadítanunk. A dolgozó túszokat úgy tudjuk elengedni, hogy odamegyünk a helyükre, míg a hibernáltakat a környéken lévő generátor szétlövésével. Ha mozgólépcsőn kell továbbjutnunk, akkor mindig kell keresni egy hozzá tartozó indítógombot, ezt megérintve tudjuk csak működtetni a lépcsőket. Közben állandóan a sarkunkban van egy valóságos robothadsereg melynek szinte minden tagja sok kárt okozhat bennünk. Szerencsére nem vagyunk védtelenek; gyűjthetünk bombákat, és robotok vagy bizonyos tartályok szétlövésével szerezhetünk olyan kristályokat is melyek fegyverünk energiáját növelik. Egy-két gyár bejárása után indul az űrsikló a megmentett dolgozókkal; egy egyszerű labirintuson kell átvezetnünk a hajót természetesen a minél nagyobb sebességet szem előtt tartva. Mikor egy teljes részleget kiürítettünk, akkor kerül sor a játék legnehezebb részére: egy gyiklényt kell legyőznünk.

Ennyit a játékról, természetesen nem az igazán gondolkodtató kategóriába tartozik, viszont annyi képi humorral van ellátva, hogy azok is megkedvelhetik akiknek eddig sosem sikerült elmélyedni egy-egy akciójáték rejtelmeiben.

ASTER

FOTO: AMIGA



BLINKY'S SCARY SCHOOL

64

Ez a játék leginkább a DIZZY-hez hasonlít, bár grafikája annál jobbnak mondható, s a zenéje is egészen jól kidolgozott.

Blinkyt, a szellemet irányítva különféle tárgyakat kell felvennünk egy kastélyban, ezekből készülnek majd azok a varázsfőzetek, melyekkel egyes pályákon továbbjuthatunk. E tárgyak listáját némi mágikus szöveggel vegyítve egy-egy papírtekercsen találhatjuk meg. Ha minden szükséges dolgot beledobáltunk az üstbe, jön egy kis varázslat – s ezután már olyan helyekre is be tudunk menni, ahová eddig nem sikerült (pl. a víz alá, vagy egy ugrással elérhetetlen helyre). Persze addig jő néhány dologgal meg kell küzdenünk: lezuhanó szöges rácsokkal, felhúzható egerekkel, mérges darazsakkal stb.

Mivel egyszerre csak három tárgy lehet nálunk, megfontolandó, hogy mit viszünk magunkkal, egyes helyekről ugyanis csak teleportálással juthatunk vissza. A teleportáló-gép mindig egy angol WC képében jelenik meg, s ezt használni csak úgy tudjuk, ha van nálunk egy tekercs toilet-papír... Némely sötét szobába pedig elemlámpával ajánlatos bemenni, esetleges meglepetések elkerülése végett.

Mint minden normális szellemnek, nekünk is virradatig be kell fejezni tevékenységünket. Hát erre már tényleg csak azt lehet mondani, hogy: hu-hú...

LION

FOTO: C-64



WEIRD DREAMS

A 64

A Weird dreams a Rainbird szoftverház legújabb akció-adventure játéka, amely 64-re és Amigára egyaránt megjelent. A játékos feladata a főhős, egy pizsamás fiatalember keresztül vezetése az őrült álmokon át a végső küzdelemig, ahol is egy nagy szörny vár arra hogy legyőzzük. (Lehet, hogy nem arra vár?) Az irányítás teljesen magától értetődő, itt nem szabad szót vesztegetni rá.

A kezdet kezdetén egy vattacukorkeverőben találjuk magunkat. Ha már eleget csodálkoztunk azon, vajon mit is keresünk mi itt, menjünk jobbra, és várjuk meg míg pár cukordarab ránk tapad. Ez az esemény elég hamar be fog következni. Ezek után igyekezzünk minél hamarabb felugrani a pálcikára, különben a vattacukor leolvad rólunk. Erről a helyszínről kijutva egy szép nagy darázzsal találjuk szemközt magunkat, s mint sejthető, a darázs nem nagyon örül nekünk. Mielőtt megesznek, menjünk el balra, ahol hasznosíthatjuk az előbb megszerzett vattacukor-darabkákat. Ezeket szépen sorban rakjuk le a földre, majd végyük fel a földön található szerszámot. A minket követő darázs minden cukordarabnál megáll, leteszi a nála található gömböt, majd elkezd enni. Ezt az időt kihasználva üssük meg az imént felvett tárggyal, és lopjuk el a gömböt. Miután a gömb elrepült, igyekezzünk balra elhúzni a csíkot, ilyenkor a darázs már nem irgalmaz.

A következő helyszín egy tükörfalú szoba, amely egyfajta átjáró a nagyobb helyszínek között. Egyelőre ne törődjünk a többi bejárattal, hanem menjünk ki jobbra a szobából. Az itt található kertben vegyük fel az első bokorból a botot, amelylyel már meg tudjuk ölni a következő bokorból barátságosan felénk harapdáló rózsákat. Menjünk el jobbra a kert másik felébe. Itt találkozhatunk egy egyenlőre békésen labdázó kislánnyal. Amikor a kislány felénk dobja a labdát, és a labda közeledik, jusson eszünkbe az „aki másnak vermet ás" közmondás, és nem törődve a kislány korával dobjuk vissza a labdát. Ez így fog menni egy ideig, amíg vagy mi, vagy a kislány meg nem hal. Ha sikerült a számunkra kedvezőbb variációt kiharcolnunk, a labda be fog kerülni a kelléktárunkba, természetesen csak a kislány elfogyasztása után. A kert jobb oldali szélénél menjünk felfelé, ekkor visszakerülünk az előbbi szobába.

Menjünk el balra. Nem tudni hogyan de egy sivatagban találjuk magunkat. A fent úszkáló halak közül vegyünk le egyet, amelyet fegyverként tudunk használni. (Biztos valami ragadozóhal.) A támadó ellenfeleket (amelyeket mi legjobban egy elvetemült, leforrázott csirkéhez tudunk hasonlítani) a hallal semlegesítve haladjunk tovább jobbra. Ezt megismételve a következő két képernyőn, még mindig a sivatagban vagyunk, azonban az ellenfél egy az ujjain járkáló szoborféleség lesz. A hal itt is hatásos, menjünk jobbra két képernyővel. Az itt található szoborhoz menjünk oda, és a hallal addig üssük, amíg a feje le nem esik, ekkor megkapjuk a következő gömböt. Ilyenkor a közeledő örvénybe nyugodtan bele lehet esni. A következő helyszín problemája: Hol az út? De sebaj, egy elegáns, úri mozdulattal nyomjuk le a „B" betűt, és várjuk meg míg a labda elvégzi munkáját. Ismét menjünk jobbra, és megérkezünk a már jól ismert szobába.

Áldásos tevékenységünk eredményeképpen a szobában az öszszes bejárat nyitva van. Válasszuk ki a szemben találhatók közül a jobb szélsőt és menjünk be rajta. Ezen a pályán az eszünkre kevés szükség lesz, annál inkább a reflexekre és a szerencsére. A zongora billentyűi a zene alapján emelkednek fel, amelyik emelkedik, arra nem tanácsos ráállni, a többin bátran közlekedhetünk. Próbáljunk meg elmenni jobbra, ahol ha akarunk pihenhetünk egy kicsit. Innentől mindig jobbra menjünk tovább, át a második zongorás pályán, ami után találunk egy akváriumot, benne egy gilisztával. (vagy valami hasonló élőlény.) A gilisztát ki kell venni az akváriumból. Azonban ezt csak akkor lehet megtenni ha kidugja a fejét, és per pillanat nem villog. Ha sikerült, hagyjuk el a pályát jobbra, vissza az unalomig ismert szobába.

Itt egy kis meglepetés következik, találkozunk rég nem látott ismerősünkkel a darázzsal. A giliszta valamilyen elven hatásos ellene, öljük meg vele. Vigyázat, nem elég neki egy ütés! Ha ez sikerült, hagyjuk el ezt a szobát örökre, menjünk ki a bal szélen található kijáraton.

A szobákban amelyeken keresztül kell mennünk nem valami jó a világítás, ezt kihasználva pár denevér igyekszik minket megölni. Lehajlással védekezhetünk ellenük, de azért közben igyekezzünk haladni balra is. Az utolsó szobában található a villanykapcsoló, amit felugorva aktivizálhatunk. A denevérek eltűnnek, ekkor menjünk a szoba közepén található lámpa alá.

A következő helyszínen egy ugyanilyen lámpára felugorva tudjuk megőrizni életünket, ha akarunk gyakoroljunk egy kicsit. Menjünk vissza a jobbra levő szobába. Akik megunták az életüket kipróbálhatják a két ajtó közül valamelyiket. A felénk repülő denevér elől ugorjunk fel a lámpára, majd menjünk tovább jobbra. A változatosság kedvéért az itt röpködő denevért elég csak átugorni, nem kell cifrázni. Ismét jobbra menjünk tovább. A közeledő szörny elől fel kell ugrani a lámpára, megvárni míg elhalad alattunk, leugrani, és jobbra kimenni a szobából. Ha ez sikerült egy órával, és két ajtóval találjuk szemben magunkat. Az ingaóra ajtaját kinyitva kirepül belőle az utolsó megszerzendő gömb. Menjünk be a jobb oldali ajtón, és már meg is érkeztünk az utolsó helyszínre. A jól ismert veszedelmes halfajta ilyenkor már a kezünkben van. A nagy szörnyet körbe repülő kisebbeket a hallal tudjuk semlegesíteni, ekkor a nagy szörny automatikusan elpusztul.

A grafika szép, a hanghatásokat, zenéket jól megalkották, a játszhatóság jó. Szerintünk a játék túl könnyűre sikerült, nagyobb benne az arcade rész, mint az adventure.

A játékban található horrorisztikus effektek elég látványosak, és a játékos újraélesztése szerintünk meglepően jó ötlet. Az viszont egy elég nagy csalódás volt számunkra, hogy a programozók semmilyen látványos dolgot nem raktak a program végére, az összes ami a játékot végigjátszó jutalma egy meglehetősen gyenge „kép", plusz egy „CONGRATULATION".

CHRIS...

FOTÓ: AMIGA



BATTLE SQUADRON

A

Sokan elhúzzák a szájukat, amikor lövöldözős játékokról van szó, az intellektuálisabb játékokat dicsérve, holott nemrégiben még fordított volt a helyzet. A igazság az, hogy jelenleg (majdnem) minden lövöldözős játék látványos, szép zenéje van, sok-sok pályája, főellenséggel, és gyűjtögethetünk egyre erősebb fegyvereket is.

A legtöbbjükből azonban hiányzik a legfontosabb, a játszhatóság (jó példa erre az X–OUT és a XENON II).

Az ilyen játszhatatlan játékoknak az a sorsa, hogy trainer-t raknak rá, mindenki végignézi, aztán megy a süllyesztőbe. A Battle Squadron szép ellenpélda. Nemcsak birtokolja az összes felsorolt követelményt, de még játszható is! A kezdő játékosnak van lehetősége, hogy amig a bolygó felszínén halad, folytathassa a játékot, ahol elrontotta. Ez a lehetőség azonban már nincs meg, ha belép a bolygó belsejébe.

Külön jó a játékban, hogy ketten is játszhatják (jó szórakozás a fegyvereket, célpontokat a másik orra elől elhappolni!). A játékot egyébként ugyanazok írták, akik a Hybris-t, ami szintén jól játszható.

Tippek a belső pályákhoz:

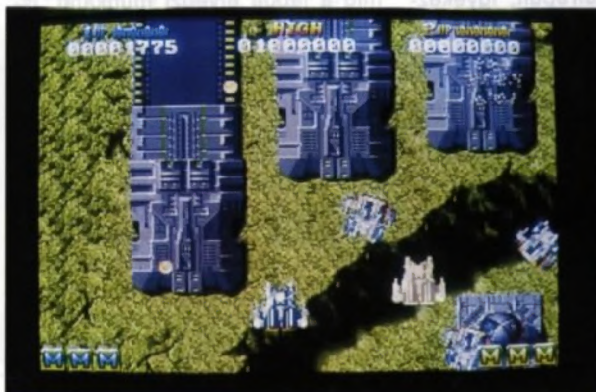
1. A fekete lyukakat állandó tűz alatt kell tartani, mert innen bukkannak elő váratlanul a „láthatatlan" ellenfelek.

2. Nem szabad a képernyő legalján maradni. A zöld csúcsokat folyamatos tűz alatt kell tartani, akkor nem tudnak visszalőni.

3. A krátereket gyorsan ki kell lőni, mielőtt az ördögfejek előbújhatnak.

Persze itt is jó stratégia, mint minden ilyen játékban, a szokásos körkörös mozgás, amivel a lövedékek legtöbbjét el lehet kerülni.

Tihor Miklós



FOTÓ: AMIGA

Impossamole

A 64

Mintha csak tegnap történt volna, amikor Monty először megjelent a képernyőkön. Az első kalandját a Wanted: Monty Mole-ban követhettük végig. Ez a program volt az egyik őse a mászkálós játékoknak. Megjelenése után rögtön hatalmas sikere lett, s a Gremlin programozói nem állították meg a lavinát, az újabb részek egymást követték. Mit is kell tudni e kedves kis figuráról? Egy olyan világ lakója, ahol nem emberek élnek, hanem vakondok (lehet, hogy vakondokok, nem tudom, melyik a helyes). A lényeg vele kapcsolatban, hogy állandóan üldözi valaki. Vagy a nemzetközi vakondrendőrség, az Intermole, vagy valamilyen őrült tudós. Tehát az első részben hősünk egy börtönből szökött, hogy bosszút álljon a bolond Arthur Scargill-on. A második részben a Monty Is Innocent-ben egy barátja segítségével ismét megszökik egy börtönből, hogy aztán visszatérjen a Monty On The Run-ban, ahol Angliát próbálta elhagyni, sarkában az egész rendőrséggel. Aztán kijött az Auf Wiedersehen Monty, ahol barátunk beutazta egész Európát, hogy elég pénzt gyűjtsön ahhoz, hogy egy kis szigetet vegyen magának, és örökre eltűnjön a szemek elől. A cég úgy tervezte, hogy itt vége is a sorozatnak. Senki nem is tudta, mi történhetett vele.

Mi azonban tudjuk.

Monty békésen éldegélt szigetén, mígnem egy nap fürdőzés közben, egy hang szólt le neki az égből: „Te vagy a kiválasztott". Hogy mire? Feltűnt a Földön 5 ördögi szörny. Valakinek meg kéne semmisíteni őket. Monty nem habozott sokáig, megszerezte Batman ruháját (talán most már Kim Basinger is belé szerelmes), és minden eddiginél erősebben elindult. A legújabb történet címe: Impossamole.

Ezt a játékot a Core programozó csoport készítette. Valami olyat akartak csinálni, ami nagyon megközelíti az Arcade játékok minőségét. Ez sikerült is, sem az Amiga, sem a C64 tulajdonosok nem fognak csalódni. Aprólékosan kidolgozott, színes grafika, rendkívül sok féle mókás sprite, és sok-sok humor található a játékban. Az öt pálya mindegyike körülbelül 40 különböző képernyőt tartalmaz, de ezek nem egymás mellé vannak téve, hanem labirintus-szerűen vannak elrendezve. Emiatt lehetőségünk van többféle utat is választani. Monty, az idegenek réme eleve is hatalmas erejű rúgással rendelkezik, de útja során fegyvereket is talál. Ezek azonban csak meghatározott ideig használhatóak. Minden fegyver, beleértve a rúgást is, háromféle erősségi fokozatban létezik. Ha tehát fel akarjuk tunningolni őket, fel kell szednünk a szanaszét heverő leveses dobozokat (piros hengerek, rajtus „s" betű). És most két olyan dolog, amit nem biztos, hogy mindenki észrevett volna, mert a programozók elrejtették őket! Néhány ellenség, lelőve egy pénzdarabot hagy maga után. De mit lehet ezekkel kezdeni?

Minden pályán találhatunk boltokat, ahol sokféle fegyvert vásárolhatunk rajtuk. Az egyetlen probléma, hogy ezek bejárata „álcázva" van (terepszínű). Ezek megtalálása mindenki számára sikerélmény. A másik dolog, hogy titkos szobákat is találhatunk, ahol kincs-hegyek találhatók.

Kezdetben az első négy pálya bármelyike választható. Ezt azért oldották meg így a programozók, mert sokan elvesztik a kedvüket, ha nem boldogulnak rögtön az első szinttel. A teljes sikerhez azonban az összeset teljesíteni kell.

1. A Klondike bányák. Halott bányászok, csontvázak császkálnak mindenhol. Ha ránk esik egy szikla, könnyen mini-Mole lehet belőlünk.
2. A Távol-Kelet. Bruce Lee-k, sumo birkózók, Sony Walkmenek, fényképezgető japán turisták arzenálja tör ránk.
3. A dzsungel. Kígyók, halálos nyalású kaméleonok, gyilkos kolibrik próbálkoznak velünk.
4. A jég világ. Horror-hóemberek, pingvinek, lavinák veszélyeztetik a szegény vakond életét.
5. A Bermuda háromszög. Na, itt aztán van minden.

Valószínűleg minden Monty Mole rajongó kedvenc csemegéje lesz ez a program. A jövő? Persze, hogy fogunk még találkozni ezzel a csúcs kis vakonddal (legalábbis reméljük...).

MARTIN

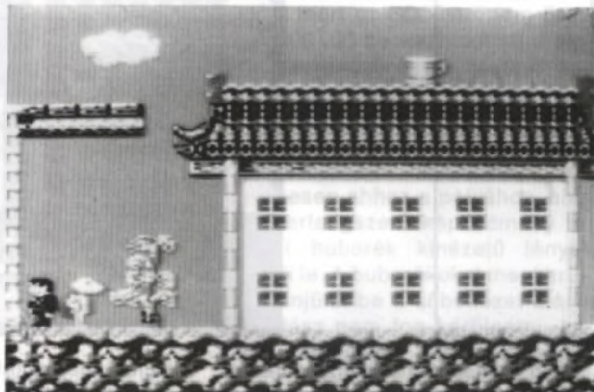


FOTO: C-64

CLOUD KINGDOMS

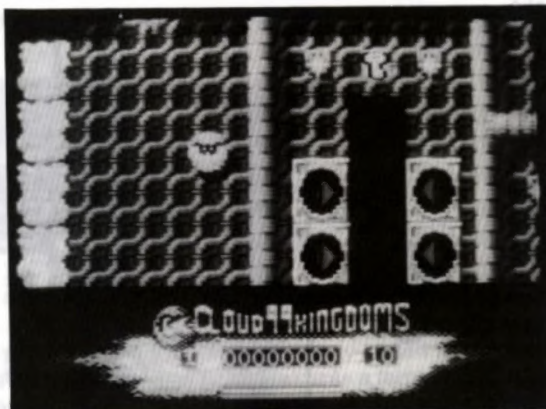
A 64

Nem tudni, hogy mi történhetett mostanában a programgyártó cégekkel, egy biztos: a gömbölyű formák uralkodnak a piacon. Van már rock and roll rajongó golyónk, fej-labdánk, lehetetlen küldetéseket kedvelő buborékunk. És megjelent már Puffy a szerelmes golyó legújabb kalandja is.

Kezelés: joystick-kal mehetünk az összes lehetséges irányba, a tűzgombbal ugorhatunk, és ajtókat nyithatunk.

A található tárgyak: kulcs (az ajtókat nyitja), doboz, rajta szív (energiánkat növeli), pajzs (egy ideig megvakít).

FOTÓ: C-64



FOTÓ: C-64

Van köztük azonban egy, amelyet bátran dörgölhetnek a C64-tulajdonosok az Amigások orra alá. Az ok egyszerű: a 64-es verzió ugyan olyan szép (és jó), mint az Amigás (a gép lehetőségeit nézve még jobb is!). Elgondolkodtató, hogy is férhetett ennyi gyönyörűség bele egy file-ba? A hirdetések 28 pályát ígérnek, nekünk csak 14-ig sikerült eljutni. Amigán talán tényleg ennyi van, de aki már a feléig eljut, az elmondhatja magáról, hogy profi játékos. No de lássuk a főszereplőnket! Zöld szín (talán a méregtől?), nagy és agresszív szemek (amelyek mindig arra néznek, amerre haladunk) az ismertetőjelei. A cél? Minden pályán felszedni az összes található gyémántot. Ellenségeink? 6 különböző színű katicabogár. A helyszín? Magasan fennt, a felhőkön!

A képernyő alján, középen látható a pontszámunk, balra az életeink száma, jobbra a talált kulcsaink mennyisége.

Különleges objektumok a földön: szárny (3 másodpercig a levegőbe emel, így repülhetünk át falakat), kör, benne egy patkómágnes (itt nem tudunk ugrani), vibráló lap vagy négyzet (lepattanunk róla), nyíl (amerre mutat, arra taszít el minket), kis téglalap (ameddig fehér a színük utat építhetünk vele a felhők között). A szintek teljesen különbözőek, mindegyik gyönyörűen rajzolt. Minden pályát egy kis felhő jelképez, úgy választhatunk közülük, ha a megfelelő irányba nyomjuk a kart, és rányomunk a tűzgombra. Ahhoz, hogy a játékot megnyerjük, mindegyiket meg kell csinálnunk. A sorrend tetszőleges, bárhogy haladhatunk.

A következőkben felsoroljuk, hogy mire kell figyelni az első 14 szinten.

00 – Felhő királyság. Semmi nehézség, egy kis ismerkedés.

01 – Jég királyság. A pálya rendkívül csúszós, a falról lendületet kapunk, néha igen nehéz megállni.

02 – Szellem királyság. Nem tudunk ugrani.

03 – Sziget királyság. A gyémántokhoz vezető utat nekünk kell megépíteni.

04 – Ugró királyság. Nincs folyamatos padló, végig ugrándozni kell.

05 – Láthatatlan királyság. Csak egy gyémánt van, de nem látjuk a falakat.

06 – Kristály királyság. Szintén utat kell építeni, a gyémántok közé katicák vannak beállva.

07 – Nyíl királyság. Valószínűleg a legnehezebb pálya, az egész talaj ide-oda lökdöső nyilakból áll.

08 – Négyes királyság. 4 irányba indulhatunk, 4 féle akadályba ütközünk.

09 – Doboz királyság. Szigetrőlszigetre repkedhetünk, a kövek ajtók mögött vannak.

10 – Repülő királyság. A gyémántok külön szobákban vannak, a falakon a szárnyakkal juthatunk át. Vigyázat, könnyen beragadhatunk.

11 – Üldöző királyság. Nem ugorhatunk, egy keskeny úton kell haladni, a katicák mindig a nyomunkban vannak.

12 – Tűz királyság. Ég a talaj a lábunk alatt.

13 – Folyosó királyság. A folyosók egy-egy szobához vezetnek.

14 – Sötét királyság. Az összes lehetséges csapdát megtalálhatjuk.

Nos, mindenki számára elérkezett az idő, hogy a FELHŐKBEN járjon...

MARTIN

SPACE QUEST III.

Az előző számban megígértük, hogy a sorozat harmadik részéről is közlünk majd leírást. Íme:

Az SQ2 végén egy mentőkapszulában hibernálva sikerült megmenekülnünk Vohaul aszteroidájáról. Céltalanul száguldunk az űrben, mígnem egy arra járó hulladékszállító űrhajó be nem szippant. A fő hulladéktárolójában landolunk s a nagy zökkenéstől Wilco is felébred (aki nem emlékezne rá: ő a főhős...). Így hát egy szemétkupac kellős közepén kezdjük kalandunkat.

Ha mindent jól megnézünk, a földön felfedezhetünk egy kis szerkentyűt, ami túl nehéz ahhoz, hogy felemeljük. Mivel most még nem tudunk vele mit kezdeni, indulunk el le, majd balra. Egy szemétlapátoló gép előtt vagyunk, álljunk rá. A lapát hamarosan egy futószalagra hajít minket, már itt érdekes halálban lehet részünk, ha nem állunk fel gyorsan (STAND) és nem ugrunk rá a keresztben futó csőre (JUMP). Menjünk tovább a csövön balra, egészen az U-kanyarig, ahol kiderül, hogy amin állunk az nem cső, hanem egy hulladékmarkoló-gép által használt sín.

Másszunk le a gépbe (CLIMB DOWN), irányítsuk a platóhoz, álljunk fel rá (STAND) és nyugodt lélekkel essünk bele a lyukba.... Így egy roncstároló helységbe pottyanunk, egyensen egy törmelékkupacra (szerencsére ez megvéd attól, hogy össze ne törjük magunkat). A bal oldali falon levő mélyedésben van egy kis reaktor, ami eddig az áramot szolgáltatta a lámpákhoz – most már minket szolgál... (GET REACTOR). Teljesen sötét lesz, ezért gyorsan menjünk fel a létrán, mert elkaphatnak a patkányok!

A korábbi módon jussunk el a szemétrakodóhoz és üljünk bele. Induljunk el balra, így körbemegyünk az U-kanyaron. Ha erről a pályáról kiértünk (immáron jobbra haladva), a következő képernyőn álljunk meg (valahol a jobb szélén) és eresszük le a hulladékmarkolót (PRESS BUTTON). Ha jó helyen álltunk meg, a gép megtalálja és felveszi a WARP MOTIVATOR-t, ami korábban egy űrhajó indítóberendezéseként működhetett. Ha ez megvan, menjünk tovább jobbra, egészen az U-kanyarig, a kanyar után álljunk meg és eresszük le a MOTIVATOR-t (PRESS BUTTON). Így az pontosan a helyére kerül – az egyik hulladéktárolóban „heverő" (és szerencsére teljesen ép) űrhajóba!!! Itt a menekülés lehetősége!

Menjünk vissza a bal oldali U-kanyarhoz és zuhogjunk le a lyukba. Másszunk fel a létrán, majd a mentőkapszulás pályától menjünk: jobbra, jobbra. Egy csőben vagyunk, ahol ha tovább megyünk jobbra, egy termetes patkány ugrik a nyakunkba, s hiába vetjük be karatetudásunkat, elveszi tőlünk a reaktort... Nem kell megijedni, visszaszerezhetjük a „létrás és patkányos" pályán, ugyanis csak azért vitték vissza, hogy ne legyenek sötétben...

Ha felvettük másszunk fel, és mielőtt elindulnánk szedjük fel a létrát is (GET LADDER) amit hősünk a zsebébe rejt (ouch!). Most már át tudunk menni a csövön – a patkányok nem támadnak meg – de előbb tépjük ki a falból a drótdarabot (GET WIRE).

Az óriásrobot fejébe (!) az egyik (kitört) szemén keresztül mászhatunk be, az űrhajó ugyanis itt van. A hajóba bejutni csak a tetején lehet, ehhez szükséges a létra. Rakjuk le a jármű hozzánk közelebb eső oldalának kb. a közepén. A tetejére érve nyissuk ki a bejáratot (OPEN HATCH) s már bent is vagyunk. Tegyünk helyére a reaktort (USE REACTOR), a hiányzó kábelt helyettesítsük a dróttal (USE WIRE), majd üljünk be a pilótafülkébe. Ha megnézzük a monitort (LOOK SCREEN), egy „menüt" látunk. Most tegyük a következőket:

- kapcsoljuk be a hajtóműveket (1),
- majd a radart (7)
- emelkedjünk fel (3)
- kapcsoljuk be a fegyverzetet (8)
- válasszunk elülső lézert (F)
- lőjünk egy szép lyukat az űrhajó oldalába (SPACE), a vákuum kirepíti hajónkat az űrbe.

A monitoron nézzük meg a térképet (2). Válasszuk ki a PHLEEBUT bolygót és kapcsoljunk fénysebességre (5). Na persze ne örüljünk túl korán – egy fejvadász követ minket szép csendesen....

Ha odaértünk landoljunk és szálljunk ki. A bolygón keressük meg a „Galaktikus butik"-ot, (ami egy szörny alakú épületben van) és adjuk el a drágakövünket (ez még a Space Quest 2-ből maradt nálunk). Addig alkudjunk, amíg a tulajdonos legalább 425 buckazoidot nem kínál érte. Most már van pénzünk, úgyhogy vegyük meg tőle a madaras játékot (ORAT ON A STICK) és a hőálló öltözéket (THERMOWEAVE UNDERWEAR), majd menjünk ki. Amint kilépünk az ajtón elkap a fejvadász és most kiderül, hogy azért üldöz, mert az SQ2-ben nem fizettünk 400 000 buckazoidot (!) a sípért. Szerencsére ad nekünk egy utolsó lehetőséget: elszámol tízig és ha addig nem érünk vissza az űrhajónkhoz, akkor... na erről jobb nem is beszélni. Inkább rohanjunk egyenesen ahhoz a pályához, ahol egy barlangszerű képződmény tetejéről buborék kinézetű lények lógnak le. A buborékokat megkerülve menjünk be a kőboltozat alá, a fejvadász nem fog kerülgetni, hanem utánunk jön. Vesztére, mert a buborékok elkapják és jóízűen elfogyasztják, csak a ruháját köpik vissza, a láthatatlanná tevő övvel együtt. Ezt közvetlenül nem tudjuk fölvenni, csak úgy, hogy a kupactól egy kicsit távolabb állunk és az ORAT STICK-kel kikapirgáljuk (USE ORAT). Ha még szeretnénk szerezni néhány pontot, akkor a galaxybutikban vehetünk egy sapkát is. Most már visszamehetünk az űrhajónkhoz.

Navigáljunk a Monolith Burgerhez. Bedokkolás után menjünk oda az eladóhoz és rendeljünk (ORDER). A megjelenő menüből válasszuk ki a hetest (MONOLITH FUN MEAL), fizessük ki (PAY) és üljünk le egy szabad asztalhoz. Kezdjünk el falatozni (EAT), a hamburgerben egy olyan szövegdekódoló gyűrűt fogunk találni, amire hamarosan szükségünk lesz. Ha befejeztük az evést, álljunk oda a videojáték elé (LOOK MACHINE), dobjunk be egy buckazoidot (DROP COIN) és addig játsszunk a géppel, amíg meg nem

jelenik egy titkos üzenet a képernyőjén. Ezt a szöveget a videojáték programozói (TWO GUYS FROM ANDROMEDA) rejtették el programjukban, s a gyűrű segítségével (USE RING) kb. a következőket olvashatjuk ki belőle: „Segítség! ScumSoft foglyai vagyunk a Pestulon nevű holdon. A holdat egy áthatolhatatlan energiapajzs veszi körül. Először ezt kell megsemmisíteni. Sajnos az eredetét nem ismerjük. ScumSoft katonái állig fel vannak fegyverezve".

Miután jobb dolgunk úgysincs, próbáljunk meg segíteni. A térképünkön már csak egy hely van, ahol még nem jártunk: az Ortega bolygó....

Leszállás után még az űrhajóban vegyük fel a hőálló ruhát (WEAR UNDERWEAR), így nem fogunk megsülni a bolygó felszínén, amit a vulkáni tevékenység szabdalt millió részre. Ha kiléptünk az űrhajóból, menjünk le és balra. Itt egy olyan kőhídon kell átkelnünk, mely igencsak labilis, úgyhogy óvatosan lépkedjünk. A következő képernyőn ScumSoft két embere végez méréseket. Ne menjünk közel hozzájuk, hanem bújjunk el valamelyik szikla mögé és várjuk meg míg elmennek. Ha belenézünk a teleszkópba (LOOK IN TELESCOPE), érdekes dolgot figyelhetünk meg: az egyik hegyről energia sugárzik át a közeli holdra! Tehát megtaláltuk a Pestulont....

A videojáték üzenetében az volt, hogy először a pajzsot kell megsemmisíteni. Hát fogjunk hozzá....

Néhány pontért felvehetjük a fémrudat (GET POLE), a ládában pedig hődetonátort találunk (GET DETONATOR). Ha most ezzel viszszamennénk a lávafolyóhoz, a meleg miatt felrobbannánk. Ezért inkább keressük meg a hegyet (jobbra, jobbra, fel, fel). Most a generátor belsejében állunk. Szemben vagy egy létra, ezen másszunk fel, így a generátor tetejére jutunk. A kupoláról könnyen leeshetünk, ezért lassan menjünk a nyílás széléhez és dobjuk be a detonátort (DROP DETONATOR IN HOLE). A robbanás megszünteti a pajzsot. Menjünk vissza az űrhajónkhoz (a leszakadt kőhídon a rúd segítségével ugorhatunk át – USE POLE), a galaktikus térképen már rajta van a Pestulon is! Irány a hold!

Ha megérkeztünk, menjünk jobbra. Nem messze tőlünk ScumSoft földalatti komplexumának egyik bejáratát látjuk. Az őröknek van fegyverük, nekünk nincs, úgyhogy vegyük fel az övet (WEAR BELT) és kapcsoljuk be (TURN ON BELT). Most már láthatatlanok vagyunk, de csak néhány másodpercig!



FOTÓ: AMIGA

Ha sikerült bejutni, szálljunk be a liftbe (PRESS BUTTON), ami egy kör alakú folyosóra rak ki minket. Induljunk el lefelé és balra az első ajtón lépjünk be. A takarítók öltözőjében vagyunk. Itt a lehetőség, hogy álruhát szerezzünk (CHANGE SUIT). A kezeslábas zsebében találunk egy olyan szerkentyűt, amivel a szemetesvödrökből el lehet tüntetni a hulladékot. A folyosón menjünk tovább lefelé és a következő ajtón (jobbra) menjünk be. Egy iroda-labirintus egyik bejáratánál vagyunk. A másikhoz kell eljutnunk, de menet közben minden szemetest ki kell ürítenünk (USE VAPORIZER).

Ha sikerült kijutnunk, a következő képernyőn ne felejtsük el a főnök vödrét is kiüríteni, majd az ő szobáját megkerülve menjünk ki jobbra az űrkikötőhöz. Sok más űrhajó mellett ott parkol a mienk is, sajnos számunkra elérhetetlen helyen.

Induljunk el vissza a körfolyosóhoz, közben a főnök asztaláról vegyük fel a kulcskártyát (GET KEYCARD), persze csak akkor, ha a főnök elment. A labirintusban van egy színes fénymásoló, a közelében pedig a falon lóg a főnök képe. Teendő: a leakasztott képet másoljuk le, majd akasszuk vissza a helyére, így lesz egy másolatunk az arcképről (GET PICTURE) (USE MACHINE) (PUT PICTURE). A folyosón keressük meg azt az ajtót, amit csak a kulcskártyával tudunk kinyitni (USE KEYCARD). Amikor a személyünket is ellenőrizni akarja a gép (mármint az arcunkat), gyorsan rakjuk oda a főnök képét a kamera elé (USE PICTURE). Ez bejött, az ajtó kinyílt! Lépjünk be, s máris megpillanthatjuk azt a két srácot, akikért ide jöttünk. Jól elbántak velük, úgyhogy próbáljuk meg kihúzni őket a pácból. Nyomjuk meg a falban levő gombot, az így kinyíló hídon odamehetünk hozzájuk, és kiszabadíthatjuk őket a VAPORIZER-rel. A két fickó nagyon hálás, a szabadságot viszont nem sokáig élvezhetik, mert a főnök és emberei felfedezték a szökésünket. Nem sokat teketóriázik velünk, egyből az arénába vitet mindhármunkat, ahol egy érdekes, de vérre menő játékban lehet részünk. Személyesen a főnök ellen kell harcolnunk, egyegy óriásrobotot irányítva. Itt sajnos már nem lehet fortélyokat keresni – le kell győznünk és kész (könnyű azt mondani).

Ha ez végre valahára sikerült, a főnök robotja kidől, méghozzá szó szerint (az aréna falán). Az így keletkezett lyukon menekülnek hőseink az űrhajóhoz, s a katonák bottal üthetik a nyomunkat. Az űrben lesz még egy kis lövöldözős kalandunk, ha ezen is túljutottunk már csak egy megpróbáltatás van hátra – végignézni azt a pár perces befejező történetet, ami a játékból még hátra van...

Lion

P-47

A 64

Valamikor a II. Világháborúban játszódik ez a történet. A németek már több oldalról benyomultak a francia területekre. Bár nagy a túlerő, a franciák mégsem adják fel a reményt: ellenállást szerveznek és szabotázsakciókkal próbálják gyengíteni az ellenséget. A mi feladatunk az, hogy egy gyors manőverezésre képes vadászgéppel az elfoglalt területek fölé repüljünk és az ott állomásozó hadtestekre csapást mérjünk.

A feladatot három helyszínen kell teljesítenünk: Franciaország északi részén, Észak-Afrikában és az Ardennekben. A pályákon leküzdendő ellenség összetétele attól függ, hogy hol vagyunk: szárazföldön tankok és repülők, levegőben repülők, a tenger fölött pedig hajók és repülők ellen harcolunk, néha még rakétákat is lőnek ránk. Időnként megjelenik egy szállítóhelikopter, ha ezt lelőjük, bonusfelszereléseket gyűjthetünk be. Ezek a következők:

B – bomba, a földi járművek ellen hasznos

S – sebességnövelés, gyorsabban manőverezhetünk

L – plusz élet, maximum öt

T – abba az irányba lőhetünk, amerre a joysticket húzzuk

M és E – különleges lövések, a leghatásosabb fegyverek

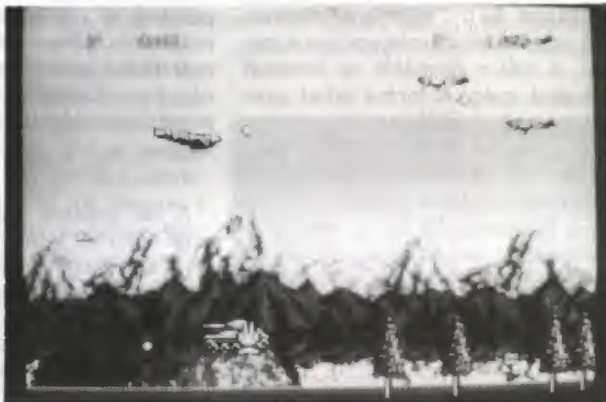
Minden pálya végén egy-egy óriási tank, repülő vagy hadihajó található. Ezeket csak hosszas lövöldözés után lehet megsemmisíteni (a tank és a hajó csak a lövegtornyánál sebezhető!). Ha ez sikerült, az összeszedett bonusok számától függően jutalompontokat kapunk.

A játékot egyébként átlagos grafika és (helyszínenként más) zene jellemzi.

Ráadásul az összes pálya teljesítése után a gratuláción kívül nem történik semmi érdekes, s mivel a győzelemből sosem elég – kezdhetjük elölről az egészet. Hiába, ilyen a katonaélet...

Lion

FOTO: C-64



BLUE ANGEL 69

A 64

Az igazán jó logikai játék egyaránt ritkaságnak számít. Mind AMIGA-n, mind a jó öreg '64-esen. A Magic Bytes azonban végre előállt egy igazán élvezhető és rendkívül jó kivitelezésű játékkal. Maga a játék különös egyvelege a régi – még nem számítógépre készült – ötleteknek, azonban ilyen formában már nem lenne megvalósítható, gép nélkül. A játék célja, hogy egy léha erkölcsű robothölgy különböző pózokban készült fotóit láthatóvá tegyük. (Lásd: Centerfold Square, de a hölgy ott igazi.)

Miután nem puzzle típusú játékról van szó, ezért nyilvánvalóan valamiféle elgondolkodtató versenyben kell a kacér hölgyet legyőzni minden egyes kép láthatóvá tételéhez. A játékban a cél, hogy egy négyzetrácsban lévő számozott négyzetek elvételével több pontot gyűjtsünk, mint amennyi ellenfelünknek van. Minden egyes négyzet leszedése azonban annyival növeli/csökkenti a pontszámunkat, amennyi a rajta látható szám értéke. Pontjainkat a lila mezőben lévő számok növelik, míg a pirosak csökkentik. A játék azonban nem lenne túl nehéz, ha csak ennyiből állna, ugyanis az egyik játékos csak vízszintes irányban mozoghat a mezőkön, míg a másik csak függőlegesen teheti ugyanezt. Amennyiben sikerül kiügyeskednie valamelyik félnek, hogy a másik ne tudjon a maga irányában újabb négyzetet felszedni, a játék véget ér.

Ugyanez a helyzet akkor is, ha minden négyzetet eltávolítottunk. Mikor gép ellen játszunk, annyi nehezítés van, hogy egyenlő pontszám esetén a gép nyer. Ha sikerül egy csatát megnyernünk, újabb képnek láthatunk neki. A játékhoz hozzátartozik, hogy elég ötletes opciókat vettek bele alkotói: három nehézségi szint közül választhatunk: a gép számára beállíthatjuk, hogy ki kezdjen, hogy melyik irányba mozoghasson, és végül, de nem utolsó sorban, a gondolkodási időt is megválaszthatjuk. Sajnos, a játéknak van egy hibája: nem arányosak a nehézségi szintek. Könnyű fokozaton nagyon sebezhető a program, míg magasabb fokozatban az dönt, hogy ki lép először. Szerencsére két játékos is játszhat egymás ellen, így már több órás szórakoztató, de egyben gondolkodtató kikapcsolódást nyújt a program.

ASTER

FERRARI FORMULA ONE

A64

Bizonyára többen legyintenek amikor megtudják, hogy megjelent egy újabb versenyautó szimulátor, hiszen ebből a típusból olyan sok kiemelkedő programot ismerünk már. Az Electronic Arts-nak azonban sikerült az eddigi játékokkal szemben valami teljesen újat hoznia, ami miatt mégsem szabad róla megfeledkeznünk. A programban ugyanis a Forma–1 versenyének minden mozzanatát végigkövethetjük az autó összeszerelésétől, tesztelésétől kezdve, egészen a világbajnoki cím elnyeréséig. Tehát nem csak a versenyző, hanem a Ferrari egész csapatának feladatát kell ellátnunk.

A játék betöltésekor a képernyőn megjelenik a Ferrari versenyautója és egy női hang szólal meg: Uraim, gyújtsák be a motort. Ezután a játék demója indul el. (Ezt egy billentyű lenyomásával elkerülhetjük.)

A kezdő képen a legfontosabb adatokat kell beírnunk. A felső két sorban a dátumot és a pontos időt állíthatjuk. (Válasszuk ki a megfelelő számot, majd a +, vagy a – billentyűvel változtassuk annak értékét). A következő sorban a verseny nehézségét jelölhetjük ki a tűzgomb segítségével. Az F3 a legkönnyebb fokozat.

Egy sorral lejjebb egy serleg képe látható. Itt tudjuk a verseny állását lemezre menteni, vagy egy régit betölteni. Ha új idényt akarunk kezdeni, írjuk be a legfelső sorba az új évszámot, és nyomjuk le a Return-t.

A következő három sorban a pályát, a futam formáját és hosszát adhatjuk meg. A forma lehet gyakorlás (prac.), időfutam (qual.), bemelegítés (warmup), vagy verseny (race). Ha elölről kezdjük a versenyt, akkor játék közben ezeket mind teljesítenünk kell a megadott sorrendben. Ha ki akarunk hagyni néhány lépést, akkor a kívánt kezdőpályát itt kell beállítanunk. (Ilyenkor a felső sorban a dátum is változik, hiszen mindegyik futamot előre megadott időpontban rendezik).

A legalsó sorba nevünket kell beírnunk.

Ha minden változtatással készen vagyunk, vigyük a kurzort a kép alján levő zöld téglalapra és nyomjuk meg a tűzgombot.

Az év első napjaiban a Ferrari saját tesztpályáján készülhetünk fel a világbajnokságra. Mindig, amikor egy új pályára érkezünk, a képen a pálya körüli épületeket láthatjuk. Ezek elhelyezése általában megegyezik az első pálya képével. Az egyes funkciók helyes kiválasztásában segítségünkre lehet, hogy ha a tűzgombot lenyomva tartjuk, a kurzor mindig a választott helyre jellemző alakot vesz fel.

A kép legfelső sorában láthatjuk a dátumot, és azt, hogy a pályán ebben a pillanatban mi történik. Itt olvashatjuk el mikor kezdődik a következő edzés vagy a verseny. Ha a pálya szabad, azt az Open felirat jelzi.

A kép alsó részén hajthatunk ki a pályára. Ha a verseny kezdetéig még sok időnk van és autónkkal már nincs semmi tennivalónk, válasszuk ezt a pontot, és az óra automatikusan előreugrik a start pillanatára.

A bal oldalon levő épületben a szélcsatornát találjuk (ezt csak saját pályánkon használhatjuk). Miután ide beléptünk az első és hátsó stabilizáló szárnyak szögét állíthatjuk be. A kép jobb felső részében a megfelelő kis téglalapot kijelölve tudunk változtatni a szárnyak állásány. Minden állítás után növeljük a szél sebességét (a kép bal alsó részében levő gombot toljuk jobbra vagy balra), és nézzük meg a légellenállás görbéjét. A zöld téglalapot megnyomva, autónkra az imént beállított szárnyak kerülnek fel, és kilépünk az épületből.

Az udvar felső részében a szerelőcsarnok van. Itt a kurzor franciakulcs alakú lesz. Ebben az épületben autónk motorját, kerekét, a stabilizáló szárnyakat állíthatjuk be, feltölthetjük az akkumulátort és tankolhatunk. A funkciók eléréséhez mutassunk rá az autó megfelelő részére és nyomjuk le a tűzgombot. Ezután egy ablak jelenik meg a képen melyben elvégezhetjük a változtatásokat.

Például a kerék választásakor az ablakban minden kerékfajtának négy kis négyzet felel meg (a két elsőt és két hátsót más más típusúra is választhatjuk). Az autón levő kerekek sorában ez a négyzet piros. Ha cserélni akarjuk, a megfele-



FOTO: C-64

JUMPING JACK SON

A

Az Infogrames ismét egy szuper játékot készitett, amely ezúttal egy ősrégi játék, főszereplő Jumping Jack zenemániás fiának kalandjait dolgozza fel.

A játék célja, hogy hozzájuttassuk Jumping (Michael) Jacksont, ahhoz, hogy kedvenc dalait hallgathassa. Ezt oly módon tehetjük, hogy minden egyes lemezjátszóra rátesszük a színének megfelelő lemezt. A játék minden egyes pályáján vannak szines kockák; ezekre ráugrálva a kocka olyan szinűvé válik amilyen éppen hősünk haja. Egy-egy összetartozó négyzetcsoport azonos szinűre kell beállítanunk, ha ez sikerül jutalmunk máris egy lemez amit rögtön oda is vihetünk a megfelelő szinű lemezjátszóhoz. Hogy mi a közös szín ezt két módon is kideríthetjük; az első, hogy ismerjük már a lemezjátszót amire tenni akarjuk, ám ez magasabb szinteken már kiesik a számításból, mert esetleg túl nagyok a pályák ahhoz, hogy át tudjuk őket tekinteni. A másik módszer, hogy a játéktér bal alsó sarkában lévő „szinskálán" figyeljük, hogy melyik színnek van erős intenzitása, s ezt rakjuk ki. Ha valamelyik szín már nem használható, akkor az a színskála elhalványodik. Ha az összes lemezt felraktuk, már csak egy pepita kockát kell keresnünk, amire ráugorva ,a következő szintre jutunk. Játék közben különböző hangszerek igyekeznek elkapni minket s ha ez sikerül; máris oda egy életünk. Egyszerre csak egy lemezt tudunk magunkkal vinni, de szerencsére találhatunk időnként lemezborítókat, amik eggyel megnövelik tárolókapacitásunkat.

Időnként kaphatunk olyan tárgyat ami ellenfelünket ártalmatlanná teszi pl. napszemüveg, valamint olyat is, amivel egy mezőre lépve az összes hozzátartozó négyzetet azonos színűvé teszi. Ilyenkor a színskála villog a képernyőn. Üldözőinket magnókazetták lerakásával fel is tartóztathatjuk, feltéve, hogy nem tudnak más útvonalat használni. Bizonyos számú pálya után jutalomjáték következik, ahol úgy kell ugrálnunk egy bizonyos pályán, hogy mindenhová eljussunk. Persze egy mezőre csak egyszer léphetünk, utána útakadály lesz belőle.

A játék grafikája kiváló az eddig megszokott képi humorral fűszerezve, a zene pedig egész egyszerűen olyan amit még eddig nem nagyon hallhattunk egy játékon belül. S végül, de nem utolsósorban a játék kellemes kikapcsolódást képes nyújtani egy kis időre.

Aster



FOTO: AMIGA

BUDOKAN

A

A küzdősportok rajongói ismét egy kiváló minőségű programmal lettek gazdagabbak. Gyönyörű grafika, jó hanghatások és kiváló mozgás jellemzi a játékot.

Színességére jellemző, hogy több mint 25-féle ütés-rúgás kombinációt alkalmazhatunk ellenfeleinkkel szemben. Lehetőségünk van gyakorlásra és a karate (csupasz kézzel), a bo (bottal), a kendo (szintén bottal védőruhában), és a nunchaku (na mivel?) művészetének gyakorlására.

Ha nem egymás ellen akarunk küzdeni, akkor a gép – igen készségesen – egyre nehezebb és nehezebb ellenfeleket állít ki ellenünk, akiről a harc előtt már megtudhatjuk, hogy milyen tudású és milyen harcmodort képvisel. A játék tesztelője (jómagam), ugyan az ötödik ellenfelet (aki egy buzogánnyal van felfegyverkezve) nem tudta legyőzni, ezt nem a program túlzott erősségének, hanem szerény képességeinek tudta be.

Ennek ellenére mindenkinek ajánljuk, aki eddig még nem mondhatja magáénak ezt a nagyszerű programot. Tehát: HAJIME!!!

Jámbor Árpád

FOTO: AMIGA



F-29 RETALIATOR

„Egy új és minden eddiginél hatékonyabb eszköze jelent meg a légi hadviselésnek: az ATF-Advanced Tactical Fighter – család formájában. Ennek két kiemelkedő képviselője az F–22 és az F–29 jelölésű vadászgép. Ezen eszközök már olyan technikai paraméterekkel rendelkeznek, amelyek biztosíthatják elrettentő hatásukat az ellenfél számára a 21. század háborúiban. Pilótáiknak életveszélyes megbízatásoknak kell eleget tenniük: meg kell semmisíteniük az ellenség földi és légi fegyvereit, légvédelmi eszközeit és radarjait, elvágni őket az utánpótlástól, tönkre kell tenni a kommunikációs rendszerüket, és a legfőbb – mindenáron meg kell akadályozni, hogy azok elérjék célpontjukat.

Nem könnyű ilyen pilótának lenni. Az életveszély, az állandó támadások mindennaposak a „megtorló" – RETALIATOR – vezetői számára..."

Mint a fentiekből is látszik, a 21. században vagyunk azzal a céllal, hogy megtorló pilótaként minél sikeresebben védjük meg a kapitalizmus védőbástyáit mindenféle létező támadástól, és természetesen, hogy igazi háborús bevetésben is részt vehessünk.

A múlt számban bemutatott FIGHTER BOMBER a C–64-es szi-

A most bemutatott RETALIATOR az első olyan program, amely kihasználja az AMIGA-ban rejlő lehetőségeket, s villámgyors rajzoló rutinjaival és rendkívül élvezetes küldetéseivel méltán pályázhat a 16-bites szimulátorok – jelenlegi – legjobbjának címére. A gyártó cég meglepő módon az eddig ilyen oldaláról ismeretlen OCEAN nem mindennapi kivitelezésű, igazi sikerprogramot dobott piacra.

A játékban választható kétfajta ATF gép nem a fantázia szüleménye. Több évi tervezés és fejlesztés eredménye, ám rendkívüli drágaságuk miatt a U.S.AIR FORCE csak a 21. századra tervezi végleges bevezetésüket. Az OCEAN bölcsen hallgat arról, hogy mikor és milyen módon történik a 3. világháború kitörése. Mindenesetre a mi feladatunk a kisebb helyi összecsapások

A

lokalizálása és beszüntetése, még mielőtt egy újabb teljes világégésre kerülhetne sor. Megfelelő gyakorlattal erre minden lehetőségünk adott: gépünk ugyanis olyan technikai vívmányokkal rendelkezik, mint például a rövidtávú felszállás, függőleges leszállás, lopakodás, szupercirkálás képessége, stb...

Ennyit bemutatónak. Aki ennek segítségével sem tud zöldágra vergődni, ne keseredjen el, következő számunkban bővebb felvilágosítással szolgálunk a 16 bites szimulátorok jelenlegi királyáról.

ASTER

IRÁNYÍTÓ BILLENTYŰK:

ESC	: katapultálás, de csak akkor, ha 3 mp. alatt kétszer nyomjuk meg
F1–F5	: belső nézőpontok
F6–F10	: külső nézőpontok
F7–F8	: ha külső nézőpontot választunk, nagyítás/kicsinyítés
1–3	: a billentyű számának megfelelő MFD kijelzésének beállítása
+, –	: fordulatszám növelés/csökkentés
X	: szupercirkálás (szuperszonikus repülés utánégető használata nélkül)
E	: ECM rakétaelhárító ki/bekapcsolása
T	: célpont beállítás rakétának. Ha több is lehet, akkor itt tudunk váltani köztük
P	: szünet
A	: robotpilóta. Vigyázzunk, a tereptárgyakat nem ismeri!
S	: lopakodó mód. (A radarok nem látnak minket, de mi sem használhatjuk őket anélkül, hogy észrevennének.)
X	: célpont érvénytelenítése
F	: fékszárny ki/be
G	: futómű ki/be
H	: HUD ki/be
J	: Joystick
K	: billentyűzet
M	: egér
C	: műszerfal „lemerevítése" (lopakodásnál van értelme)
B	: fék ki/be
Return	: fegyverváltás
Help	: vízszintes kiegyenlítés (majdnem minden mozgásból egyenesbe hozhatjuk a gépet)
	: „melegcsali" (hőkövető rakétákat vonzza magával)
O	: „hidegcsali" (földi légelhárítást bénílhatjuk meg a radarok elvakításával)





DIE HARD

A 64

Ismét egy filmfeldolgozás a Batman, az Indiana Jones and The Last Crusader és a Ghostbusters II után. A film európai bemutatója és fergeteges sikere után az Activision piacra dobta az ez alapján készült játékot is. Aki a hazai mozikban látta a filmet, az biztosan nagy izgalommal fog hozzákezdeni a játékhoz. Nos lássuk...

A játék egyébként nem minden tekintetben épül a filmre, ezért ne csodálkozzunk, ha egyes filmbéli elemek nem ugyanúgy, vagy egyáltalán nem jelennek meg a játékban. A bevezető képsorok bemutatják a játék előtörténetét, de azért röviden foglaljuk össze: főhősünk, egy profi zsaru, éppen szabadságát tölti, és felkeresi előző feleségét egy fogadáson, ami egy hipermodern irodaépület 31. emeletén folyik. A partyt azonban gengszterek zavarják meg, elfogják a cég japán igazgatóját is, csak hősünk tud egy szál pisztollyal a kezében észrevétlenül elrejtőzni előlük. Innentől kapcsolódunk be a történetbe. Feladatunk az, hogy hősünkkel megakadályozzuk a gonosztevőket abban, hogy kirabolják az iroda bonyolult biztonsági rendszerrel védett páncélszekrényét, melyben milliókat érő kötvényeket őriznek. Erre annyi időnk van, ameddig a biztonsági rendszeren át nem tudnak hatolni a gengszterek. Az eltelt időt a bal felső sarokban láthatjuk, a biztonsági rendszer még meglévő zárjai pedig alatta láthatóak (számszerint 7 db).

A játék kezdetekor egy orvosi szobában vagyunk, ahonnan elindulva kell küldetésünket teljesíteni. A lehetséges haladási irányokat nyilak, ill. ajtók jelzik. A szobákban és a folyosókon ellenfeleinkkel meg kell küzdenünk, hogy továbbmehessünk, vagy őket átkutatva, a náluk lévő tárgyakat felvehessük. Ahhoz, hogy a legyőzött ellenfelet átkutassuk, a holttest mellé kell állnunk, és a „tűz"-gombot megnyomnunk. Erre megjelenik a nála lévő tárgyak listája, vagy az „exit" felirat, ha nincs nála semmi. A listán lévő dolgok közül „fel-le" + „tűz"-zel választhatunk. A kiválasztott tárgy képe megjelenik az alsó sávban, amelyben kiinduló állapotban csak egy pisztoly található (9 db tölténynyel). A tárgyak közül a „<" és „>" gombok segítségével választhatunk, és a „RETURN" megnyomásával ezeket használhatjuk is. Ha egy tárgyra nincs tovább szükségünk, akkor a „D" (drop) gombbal dobhatjuk el. Az eldobott tárgyakat az „F" billentyűvel vehetjük fel ismét.

Az első szinten található egy biztonsági ajtó (security door), amely csak az egyik szobában lévő kód megkeresésével és deaktivizálásával nyitható majd ki. A kódot nem szükséges megjegyezni, mivel a terminál megtalálása és a zár kikapcsolása elegendő.

A folyosók falán térképek találhatók, amelyen a kiinduló orvosi szoba egy „+"-jellel, a tartózkodási helyünk pedig egy sötétebb kereszttel van jelölve.

A kezdőszinten a következő tárgyakat kell összegyűjteni:

- öngyújtó
  (a falon található rácsok mögötti szellőzőnyílásokon, melyek lerövidítik a szobák közötti utat, csak ennek segítségével lehet átmászni.)
- rádió
  (a megoldáshoz nem feltétlenül szükséges, de segítségével pontosan értesülhetünk ellenfeleink tevékenységéről.)
- kulcs
  (a későbbi szinteken egyes ajtókon nélküle nem tudunk bemenni.)
- élelem és töltény
  (készleteink feltöltésére.)

Ha sikerült valamennyi itt felsorolt tárgyat összegyűjtenünk, és a CODE-szobát is megtaláltuk, és ott a biztonsági ajtó zárját deaktivizáltuk, akkor keressük meg a security door-t (biztonsági ajtót). Innen menjünk fel a tetőre („UP"), majd a tető túloldalán egy szintet menjünk le („DOWN"). Az útközben található „FIRE" feliratú táblát hagyjuk figyelmen kívül, erre csak később kerül majd sor (tehát nem a nyíl irányában kell haladnunk, hanem tovább egyenesen).

Menet közben találkozunk egy ellenféllel, akit legyőzve, megszerezhetjük tőle az UZI géppisztolyt. Erre a következő akadálynál, egy forgó propellernél máris szükségünk lesz. Álljunk közvetlenül elé, és lőjünk bele néhányszor a gépfegyverrel, mire a propeller megáll, és átmehetünk rajta. (Ha a forgó propelleren próbálunk meg átmászni, akkor egy kicsit meghalunk...)

Ezután megérkezünk a második szintre, ahol szintén többféle dolgot kell összeszednünk ellenfeleinktől:

- nitro
  (robbanóanyag, amelyre majd később a
- detonátor
  (-ral együtt lesz szükségünk.)

Egyéb tárgyak is találhatók ellenfeleinknél, de azokat csak akkor vegyük fel, ha még el tudjuk őket helyezni „puttonyunkban". Kalandozásunk során egy üvegcserepekkel teli szobába is eljutunk, és mivel mezítláb vagyunk, ezért az üvegcserepek felsértik lábunkat, mire az erős vérzésbe kezd. Hogy a sebeket bekössük, meg kell keresnünk a szinten lévő orvosi szobát, majd elsősegélyben részesítjük magunkat („USE FIST AID").

Eddigre a rendőrség is megsejtett valamit, mert egy járőrt küldtek a helyszínre, azonban ő semmi rendelleneset nem tapasztalva, éppen elmenni készül. Figyelmeztetnünk kell hát! A következő szobában a legyőzött ellenfelet ki kell dobnunk az ablakon („DROP BODY"). Ezzel sikerül elérnünk, hogy a járőr erősítést kérjen. A rendőrség nagy erőkkel vonul ki a helyszínre, kommandós alakulatokat is bevetve. Egy páncélautóval próbálnak meg behatolni az épületbe, azonban a gengszterek erre is felkészültek, és rakétákkal visszaverik a támadást. Minderről folyamatosan értesülhetünk a betöltött képek által. Ekkor keressük meg a liftaknát, amely egy olyan ajtó, ami az eddigi ajtóktól különbözik (tehát egy tipikus liftakna...). Álljunk az ajtó

elé, nyomjuk a joyt fölfelé, majd a megjelenő menüből válasszuk a „DROP BOMB" funkciót. Erre emberünk összeszereli, majd a liftaknába dobja a robbanóanyagot a detonátorral együtt. A következményeket a megjelenő kis képek mutatják be. Ekkor halljuk meg a rádión (azaz a felső képernyősávban olvashatjuk), hogy Hans (a banditák főnöke) kiadja az utasítást, hogy a túszokat vigyék a tetőre, mely alá van aknázva. Gyorsan keressük meg a tetőre vezető ajtót, és menjünk fel. Ekkor a betöltött kis képeken láthatjuk magunkat, amint a túszokat letereljük a tetőről. Ekkor adja ki Hans az utasítást, hogy kezdjék meg a visszaszámlálást („LET'S START THE COUNTDOWN OF THE ROOF!"). 45 másodpercünk van arra, hogy az időközben megérkezett FBI-osok – akik – minket néznek banditának – lövéseinek közepette megtaláljuk a tűzcsapot („FIRE"). Álljunk elé, és húzzuk a joyt a nyíl irányába (lefelé). A megjelenő menüből válasszuk a „JUMP" (ugrás) funkciót, mire emberünk a derekára csomózza a tűzoltócsövet, és a mélybe veti magát, majd egy ablakot betörve emeletekkel lejjebb egy szobába zuhan. Ha elég gyorsak voltunk, akkor csak ezután robban fel a tető. Itt még egy utolsó előtti összecsapás vár ránk, de ez alkalommal igazán emberünkre akadtunk, hiszen ellenfelünk lefegyverez bennünket és puszta kézzel kell megküzdenünk vele. Ha ezt az akadályt is sikeresen vettük, akkor már valóban csak a végső leszámolás van hátra. A következő szobában Hans vár bennünket feleségünkkel együtt, akit még korábban túszul ejtett és most pisztolyt szorít homlokához. Ő is elég szívós ellenfél, de egy ilyen kemény fickónak ő sem állhat útjába. Azonban vigyázzunk feleségünk testi épségére is, tehát ne lövöldözzünk meggondolatlanul, mivel ő is „halandó". Ha baj nélkül kinyírjuk Hansot, és végignéztük, amint csodálkozó arccal a mélybe zuhan, teljes lehet a boldogság (lásd a betöltött képen). Sikerült tehát egyedül szembeszállva a 15-20 mindenre elszánt banditával megmenteni a túszok, feleségünk és saját életünket.

Végezetül néhány szó a játék kivitelezéséről.

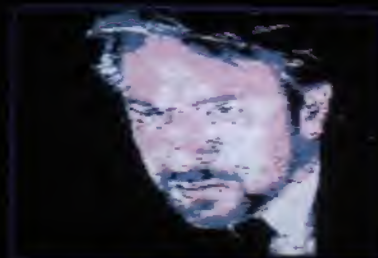
Mint már a bevezetőben is említettük, a játék lefolyása több helyen eltér a filmben történtektől. Ezt bizonyítja a játék azon furcsa tulajdonsága is, hogy akár egy szál pisztollyal végigjátszható, és nem kell feltétlenül minden filmbeli eseményt eljátszanunk. Ez a „következetlenség" egyeseknek tetszeni fog, de aki a kihívást jelentő játékokat kedveli, az ezt a tényt a játék gyengéjeként fogja elkönyvelni. A játék kivitelezése grafikailag közepesnek mondható, de a zene és a hangeffektek sem tartoznak az erősségei közé. Viszont egy újabb nagy sikerű film C64-es változata, és a gyűjtőknek, és a rövid megoldási időt igénylő játékok kedvelőinek (mármint ha örökéletes verziót sikerült szereznünk) megnyerheti tetszését.

Zolee

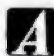


FOTO: C-64

FOTO: C-64



GRAND NATIONAL



A Grand National-t a szakemberek a világ legnehezebb versenyének tekintik. A verseny résztvevői még a súlyos sérülés kockázatát is vállalják a győzelemért. A Te feladatod, hogy a legjobb lovat válaszd, és azt jól lovagolva nyerj.

A National-t rendszeresen a Liverpool melletti Aintree pályán rendezik. A teljes pálya 16 akadályt tartalmaz, de kettő kivételével mindet kétszer kell teljesítenünk. Az indulók száma maximum 40 lehet, de előfordul, hogy néhány ló a verseny előtt megsérül. A verseny körülbelül 10 percig tart.

A játék használata:

A program kezdetén meg kell adnunk, hogy hány szezonon keresztül szeretnénk játszani.

A képernyőn egy nyíl segítségével kell választanunk a lehetőségek között. Adatokat a bal alsó sarokban levő számolótáblán írhatunk be. Középen saját adatainkat olvashatjuk:

GOING:
Lovunk kondícióját mutatja. A legjobb erőnlétet a „GOOD" jelenti.

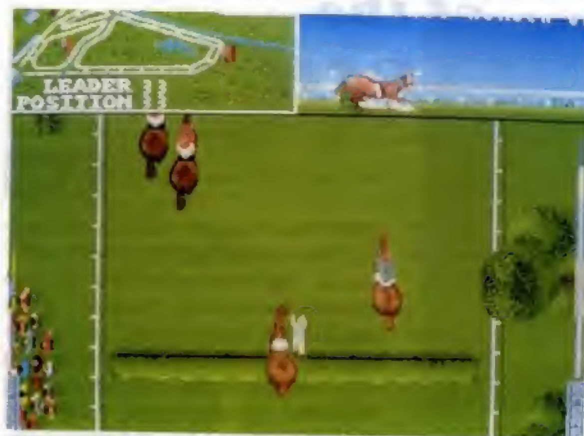


FOTO: AMIGA

CASH:
Pénztárcánk tartalmát jelzi. Ez jelentősen befolyásolja későbbi eredményességünket.

CAREER:
Itt láthatjuk hogy pályafutásunk hányadik évében vagyunk.

A kép felső részében a versenyen induló lovak adatait olvashatjuk. A Form az eddigi versenyek eredményeitől függő érték. Az Odds mutatja, hogy a bukmékerek milyen arányban fizetnek a ló győzelme esetén.

A menü segítségével tervezheted meg taktikádat, lovat vásárolhatsz és eladhatsz, eldöntheted melyik lóval indulsz a versenyen és fogadásokat köthetsz.

Lófej ikon:
Saját lovainkat, azok állapotát és eddigi győzelmeik számát mutatja. A képernyőn levő fel-le nyilakkal nézhetjük végig a listát. Itt kell beírnunk annak a lónak a számát, amellyel ebben az évben a versenyen indulni szeretnénk.

$ ikon:
Itt vásárolhatunk (1), illetve eladhatunk (2) lovakat. Vásárláskor olyan lovat válasszunk, melyre elegendő pénzünk van (CASH), de ne feledkezzünk meg a ló életkoráról és formájáról sem. A kimúlt lovakat érdemes eladnunk, hiszen ezek értéke leesik 100 dollárra.

BET (fogadás) ikon:
Itt fogadhatunk a versenyben induló lovakra. A „Win" formában az elsőnek befutó lovat kell eltalálnunk, míg az „Each Way"-ben a nyeremény negyedét kapjuk, ha a választott ló az első négy között van. Ha nyersz, a feltett pénzt visszakapod (ennek tíz százalékát adó címén levonják).

A bukmékerek természetesen a gyengébb lovak győzelmekor fizetnek jobban

Fogadáskor a következőket kell tennünk:

1. Válasszuk a BET ikont.
2. A fel-le nyilakkal mozgassuk a képernyőn a lovakat.
3. Írjuk be a választott ló számát a képernyőn levő billentyűzet segítségével.
4. Írjuk be a tét nagyságát.
5. Válasszuk ki a fogadás formáját: Win vagy Each Way

Legfeljebb ötször fogadhatunk.

Futó ló ikon:
Ez a választás tölti be a versenyt. Ha egynél több lovunk van, ki kell választanunk melyik lovon akarunk indulni ebben az évben.

A verseny

Verseny közben a képernyő három fő részből áll. A nagyobbik részen felülről látjuk lovunkat. Ennek segítségével kell a többi lovat kikerülnünk és az akadályokat átugranunk. A bal felső sarokban a pálya alaprajzát, pillanatnyi helyezésünket és a versenyben vezető ló számát láthatjuk. A jobb felső kép oldalnézetben mutatja a pályát.

Sebességmérő:
Sebességünket a képernyő bal szélén levő műszer mutatja. Ha mutatója a bal felső negyedben van, lovunk energiája erősen csökken. Az ideális sebesség, ahol nem csökken az energia, a felülről harmadik negyed. Ha ennél lassabban megyünk, lovunk nem tudja a következő akadályt átugrani.

Energiamérő:
A másik műszer lovunk erőnlétét mutatja. Ha elfogy az energiánk, lovunk a kimerültségtől összeesik. Amíg közepes sebességgel lovagolunk, energiánk emelkedni fog.

Előzéseknél vigyázzunk, mert más lovakkal való ütközés miatt kizárhatnak a versenyből.

A verseny végén jelentést kapunk a nyereményekről. Szoros befutó esetén megnézhetjük a célfotót. Az első helyezett 40 000, a második 14 000, a harmadik 7000, a negyedik pedig 3000 dollárt kap.

A játék irányítása:
F1 a játék felfüggesztése.
F10 kilépés a programból.

Billentyűk:	*Verseny közben:*	*Menükben:*
Kurzor fel-le	gyorsítás	nyíl fel-le mozgatása
Return	ugrás	választás
Kurzor jobbra-balra	ló jobbra-balra	nyíl jobbra-balra mozgatás
Joystick:		
Fel-le	gyorsítás	nyíl fel-le mozgatása
Tűz	ugrás	választás
Jobbra-balra	ló jobbra-balra	nyíl jobbra-balra mozgatása
Egér:		
Bal oldali gomb	gyorsítás	választás
Jobb oldali gomb	ugrás	
Jobbra-balra	ló jobbra-balra	nyíl jobbra-balra

Temesvári Tibor

DEFENDERS of the EARTH

A64

1990-ben újra divatba jöttek a képregények. Százával jelennek meg az új történetek, és az ezeket feldolgozó filmek és rajzfilmek. A legközkedveltebbek mégis talán a régi idők hősei. Jó példa erre a Dan Dare III címet viselő játék, melynek alapját képező képregény valamikor az 1930–40-es években jött ki Amerikában. Az Enigma Variations programozói azt gondolhatták, ha a többi cég egy híres figurát tesz a játékába, akkor ők nyugodtan megengedhetnek maguknak ötöt! Így született a Defenders of the Earth, a Föld Védői. A jó oldalon áll Flash Gordon, az ősrégi űrkalandor, Fantom, akinek a képregényeit a magyar újságosok is árusítják, és még jó néhányan. A rossz oldalon pedig a gonosz Ming uralkodó, aki Flash Gordonnak volt az ádáz ellensége.

A játék stílusát tekintve a mászkálósok közé sorolható. A cselekmény Ming várában játszódik. Flash lesz a fő figuránk, akivel nem lesz más dolgunk csak, hogy megleljük az utat Minghez, és elpusztítsuk őt. Ha bezárt ajtót találunk, nem boldogulunk vele. Ilyenkor hívjuk segítségül barátainkat, akik egy-egy ajtófajta szakértői. Csak meg kell állnunk a zárt ajtó előtt, és a SPACE-t megnyomva várnunk, hogy az aktuális figura kinyissa nekünk. A labirintusban eltévedhetünk, vagy a szokásos extra szörnyekkel találkozhatunk, de ez ne rémítsen el senkit. Ne várjunk semmi különöset a játéktól, családjának egy kellemes színfoltja csupán. Ami talán mégis kiemeli a hasonló játékok közül, az szépen rajzolt és színes háttérgrafikája. Szerintünk mindenkinek érdemes megszereznie, egy-két órát mindenképpen elszórakozhatunk vele ameddig sikerül végigcsinálnunk.

MARTIN



FOTÓ: C–64

HAMMERFIST

A 64

A játék során egy olyan jövőbeli társadalomba csöppenünk, melynek hús-bőr hologramok a polgárai. A társadalom a „Metro Holographix" nevű szervezet hatalma alatt áll (a név mintha ismerős lenne a Neuromancerből), és e szervezet nemcsak az irányítás feladatát látja el, hanem ők hozzák létre egy központi generátor segítségével a társadalom új tagjait is. Egy ilyen művelet közben orvosi műhiba történhetett, mert két hologram eggyé fuzionált, és elkeseredett harcba kezdenek, hogy eljussanak a központi generátorhoz, hogy ott ismét külön-külön is életre kelhessenek. A két hős, akik élet-halál harcot folytatnak céljuk elérése érdekében, a „rugóláb" Metalisis és a „keményöklű" Hammerfist (ökle mint a pöröly, hát vele ne pörölj! Bocs...).

Talán még érdekességképpen megjegyezzük, hogy a játékot egy eddig ismeretlen trió neve fémjelzi, akik a tavaly szeptemberben alapított Vivid Image márkanév alatt fejlesztették ki a játékot. Az ismeretlen jelzőt itt idézőjelesen kell érteni, hiszen Mev Dink, Hugh Riley és John Twiddy külön-külön már jól ismertek a számítógépes játékok kedvelői között, gondoljunk csak az olyan klasszikusokra, mint a Last Ninja vagy az Ikari Varriors. Ez a játék azonban első közös „alkotásuk", amivel – méltán gondolhatjuk – nagy sikert fognak aratni.

A rövid előtörténet után következzen a játék pontos, minden apró részletre kiterjedő leírása. Ez általában nem szokásos az ilyen „ölj és rombolj" típusú játékok esetében, de e játék szépsége és bonyolultsága miatt úgy gondoltuk, megérdemel egy teljes leírást. Végezetül már csak egy fontos jó tanács: gyenge idegzetűek, vagy silány minőségű joystick tulajdonosok hozzá se kezdjenek a játékhoz, mert annak csak joystick-halál lehet a vége (vagy a kemény igénybevétel, vagy falhoz vágás miatt! És ez nem vicc...).

Mindenekelőtt a kezelésről néhány szó:

- a figurák közötti váltás a „joy-fel" mozdulattal történik;
- a hölgy „tűz + fel"-re ugrik, ha ugrás közben a joyt folyamatosan felnyomjuk, akkor a második szaltó hosszabb lesz. Sok esetben csak így tudunk valahova felugrani;
- a női figura „tűz + le"-re fordul, „tűz + jobbra-balra" mozdulatra rúg;
- a férfi „tűz + jobbra-balra, fel-le" esetén az aktuális fegyverét használja (ez kalapácsököl vagy lángcsóva lehet). Ezek között az F5 és F7 gombokkal válthatunk;
- egyes berendezési tárgyakat a „SPACE + tűz + le" segítségével tudunk össze-be-ki-szét stb. törni, továbbá ennek segítségével tudunk az ajtókon bejutni (SPACE + tűz + le majd tűz + fel-re bemegy az ajtón).

Nos, ennyi mellébeszélés után jöjjön a lényeg:

Az első szinten egy teremben találjuk magunkat, ahol 3 fülke látható, tetejükön egy-egy lámpával.



FOTO: C-64

Hogy ki tudjunk jutni, ahhoz a lámpákat alájuk állva ki kell lőni, majd a bal oldali computert kell lefejelni. Erre a pontszámunk felett megjelenik a „SECURITY SYSTEM BREACHED" („A védelmi rendszer feltörve") felirat. Ha ezen üzenet megjelenése előtt próbálunk kimenni a teremből, akkor ez nem nagyon fog sikerülni (erről tájékoztat a gyakran megjelenő „MASTER ACTIVE", „Védelem bekapcsolva" felirat is). A későbbi szinteken is csak a védelem feltörése után juthatunk tovább. Természetesen a dolgunkat megnehezíteni akaró kis robotokat szorgalmasan irtsuk, hiszen ha hozzánk érnek, akkor csökken az energiánk. Ha a védelmet sikerült feltörnünk, menjünk a jobb oldali falhoz, ahol automatikusan kinyílik az ajtó és átmehetünk a következő szintre.

A második szinten a képernyőn két emelet látható. Első dolgunk az legyen, hogy a középen látható rácsos ajtó melletti két kis villogó lámpácskát fejeljük ki. Ezután a jobb oldali computerrel tegyük ugyanezt. Ugorjunk fel a computerre, álljunk a jobb szélére, és a keyboardjáról ugorjunk fel a felső emeletre. Romboljunk össze itt is mindent, ami mozog vagy villog, mire megjelenik a „...BREACHED" felirat és ekkor az alsó rácsos ajtón kimehetünk.

Ez a szint már szó szerint „mozgalmas". Nem kell azonban kétségbe esni a rengeteg burványló csáptól, hiszen könnyedén lekaszabolhatjuk őket a következőképpen: először a bal oldali kis nyúlványt lőjük ki, majd a jobb oldali többrészes nyúlványt intézzük el szépen sorjában (fontos a sorrend: felső csáp, majd az alatta levő, majd ismét a felső, aztán megint az alatta levő és így tovább. E sorrend minden további „szépen sorjában" kifejezésre értendő!). Még mielőtt a felsőbb emeletekre ugrálnánk, fejeljük ki a villogó monitort. Ezután ügyesen ugorjunk fel a már lepusztított platóra, majd lőjük le a lelógó kis nyúlványt, majd az ajtó fölötti csápot (a plafonra lőve mandiner-

ből). Ugorjunk fel a helyére, váltsunk vissza gyorsan férfira, és lőjük ki a harmadik szinten vonagló csápokat (a leghátsót ismét csak a falra pattintva, mandinerből tudjuk elintézni. Kísérletezzünk, hogy megleljük a helyes állást, ahonnan találatot érhetünk el!) Ha már minden csápot sikerült kiirtani, akkor ugorjunk fel a legfelső emeletre, és a jobb oldali ajtóba beleütve menjünk ki.

A negyedik szint ismét kétemeletes. Amint belépünk első dolgunk legyen a villogó erőtereket keltő lámpák szétlövése. Természetesen azt már mondani sem kell, hogy a fehér ruhás őröket is intézzük el (bár mostanra már szívósabbá váltak). Fejeljük ki a computert, és ugorjunk a második emeletre a számítógép roncsiról elrugaszkodva. Itt addig öldössük a fehér ruhásokat, amíg a „...BREACHED" felirat meg nem jelenik. Nem érdemes a fenti vasajtón bemenni, mert zsákutca. Ha megjelent a várva várt felirat, essünk le az alsó emeletre, menjünk a jobb oldali falhoz, amely valójában egy oldalnézetből látható ajtó és néhány erőteljes pörölycsapással törjük be. Ha kinyílt, ne feledkezzünk el még a következő szint előtt az ajtó melletti kis villogó lámpa bezúzásáról.

Az ötödik szint lazítónak hat az előzőkhöz képest. Lőjük szét a villogó lámpákat, de ne hanyagoljuk el a repülő robotokat se. A szemközti ajtón 1-2 ökölcsapás segítségével juthatunk be. Vigyázat! Az ajtó mögötti kamrában villogó kapcsolóba ne fejeljünk bele, mert áramütést szenvedünk. A továbbiakban is található egy-két ilyen „csapda", amelyet energiánk fogyasztása céljából találtak ki! Menjünk be a kamrában található szemközti ajtón, és máris következik a hatodik szint.

Liftszoba. A lifteken úgy közlekedhetünk, hogy férfi és női énünk között váltva a liftek le- és felfelé mozognak. A fentről hulló tárgyak fejünkre esve energiacsökkenést okoznak, ezért jó, ha idejében kilőjük őket. A liftaknákat összekötő ajtók ütésre, ill. rúgásra nyílnak, a nyílásokba beállva megvárhatjuk, amíg a másik lift mellénk ér, és így továbbmehetünk a következő liftre.

FOTO: C-64



A folyosó legvégén villogó lámpát zúzzuk be, és menjünk a következő szintre.

Megérkeztünk a 4. szinten levő ajtó mögötti zsákutca képernyőjére, de most alul bukkantunk fel. Minden mozgót és villogót lőjünk ki, majd menjünk a jobb oldali ládákhoz és szépen sorjában (magyarázatot lásd fenn) lőjük szét a földön heverő ládákat. A mögöttük található ajtón a szokott módon menjünk be.

Bejutottunk az első pálya utolsó szintjére. Menjünk be az ajtón, mire kb. 5-6 ellenfél rohan meg bennünket. Irtsuk őket és közben, ha időnk és ellenfeleink engedik, törjük még be a terminálokat. Törjük be a bal oldali ajtót és romboljuk le a mögötte található központi áramfejlesztőt (vagy valami hasonlót). Ha sikerül, a rendszer felrobban, és hőseinkkel átjutunk a következő pályára, melynek neve:

SEA FLOOR

Egy emeleti ajtóban vagyunk, essünk le nyugodtan. Törjük szét a földön levő dobozokat, mire rögtön két robot ront ránk. A nagy mozgó robotot úgy tudjuk hatástalanítani, hogy folyamatosan tüzelünk rá, melynek hatására lassan hátrálni kezd. Folyamatosan menjünk utána és addig lövöldözzünk rá, amíg a bal oldalon ki nem megy a képernyőből. Csak ezután tudunk továbbmenni, mivel átugrani nem lehet. A folyosó végén levő villogó lámpácskákat természetesen fejeljük ki.

A második szinten ismét szembe találjuk magunkat az előbb kilökdösött robottal. Kövessük az előbbi módszert, amíg a túloldali ládához nem szorul. Ekkor néhány kemény ökölcsapást mérjünk „habtestére", mire a robot felrobban. Törjük össze a számítógépet, majd a földről elrugaszkodva a computer romjain dobbantva ugorjunk fel a felső emeletre, amely a következő képernyőn folytatódik, majd egy dobozszerű valami zárja le. Törjük össze a terminálokat, majd térjünk vissza az emelet kezdetére. Essünk le a földszintre és induljunk el alul. Menjünk át a másik képernyőre, törjük össze a földön fekvő dobozokat, mire megjelenik a már ismerős „SECURITY SYSTEM BREACHED" felirat. Menjünk az ajtóhoz, amit azonban egy robot és egy elektromos védőberendezés is véd. Ügyesen álljunk a villámokat szóró elektromos zár alá amikor éppen elhal egy villám, és lőjük ki. Dolgunkat megnehezíti, hogy az ajtón keresztül állandó a robot utánpótlás. Ha a zár felrobbant, menjünk ki az ajtón.

Egy víz alatti zsilipben találjuk magunkat, ahol a vízszint azonnal emelkedni kezd, amint belépünk. Siessünk tehát a zsilipajtóhoz, váltsunk öklöre, és törjük ki az ajtót. Amint kijutunk, rögtön búvárok, cápák és egyéb tengeri herkentyűk támadnak ránk. Ezek az ellenfelek már jóval szívósabbak, mint az eddigiek, többször kell beléjük lőni és gyorsabban is mozognak.

A negyedik szinten nincs nehéz dolgunk. Menjünk el a szikrázó vezeték mellett, ügyesen kerülgessük ki a fentről hulló hordókat, az utunkat elálló sziklaszirtet pedig ököllel zúzzuk össze, majd angolosan távozzunk.

Az ötödik szinten szintén fölöttünk láthatjuk a hajóroncsot, de most már hasznát is vehetjük. Ugorjunk a lépcsős felszínen a kőoszlop mellé, majd felfelé lőve, a

HYPABALL

Bár a 90-es évek elárasztanak bennünket az újabb és újabb ötletes játékokkal, érdemes néha visszatekinteni a múlt évtized egy-egy érdekesebb programjára. Gondolom, az egyszerű, de gyors sport jellegű játékok kedvelőinek jó szórakozást nyújt a MIKROMIX által készített HYPABALL.

Ne tévesszen meg senkit a közepes színvonalú grafika, hiszen ezt pótolja a sprite-ok igen gyors mozgatása, és vegyük azt is figyelembe, hogy egy 1986-os programról van szó.

Első lépésként arról dönthetünk, – A és B – variációban, hányan óhajtunk játszani. Ezután saccoljuk meg hány joy van birtokunkban. Választhatunk a „steuerhebeln" feliratnál 0, 1, és 2 közül. Ha ketten játszunk, lehetőleg minimum két joyunk legyen, ellenkező esetben egyrészt a játék egyenlőtlenné válik, másrészt a klaviatúra és az idegrendszerünk is megviselt állapotba kerül. Ezt követően tíz babaarcú szépség portréját láthatjuk. Fejenként tizenöt év börtön helyett adjunk nekik lehetőséget a játékra. Ne legyünk tekintettel korukra és méreteikre, inkább a vonalhosszakkal jelölt három adottságra figyeljünk.

STARKE:	ERŐ
TEMPO:	GYORSASÁG
REAKTION:	REFLEX

Vigyázat! Nem mindig a legrondább a legjobb! Ha választottunk, kezdődhet a „derby".

A játék lényege a következő:

Két, háromfős csapat küzd a győzelemért: a Sólymok és a Viperák. Mivel a játékosok különleges szkafandert viselnek, senkit ne lepjen meg, hogy repülni, sőt lebegni is tudnak. A pálya egy függőleges tengellyel van elválasztva, melyen folyamatos fel-le mozgást végez a „kapu". Ide kell a későbbiek folyamán a labdát bevágni. A tengely két felén repked egy-egy játékosunk. Ők nem tudnak egymás oldalára tévedni. Nem így a talajon mozgó harmadik „spiler", aki a két oldalon lebegőnek a földről segít. A kezdőlövést a gép végzi. Ezután meg kell próbálnunk játékosunkkal elkapnunk a labdát. Ha ez sikerül, kísérletet tehetünk a pontszerzésre, vagy a másik két társnak passzolhatunk. Mivel egy térfelet a föld, a mennyezet és a választótengely határol, a túloldali társhoz a hátunk mögötti nyitott részen át dobhatjuk a labdát. Nehezíti a dolgot, hogy labdaszerzés után a játékos nem mozog már azzal.

Viszont van három mp-ünk arra, hogy döntsünk és cselekedjünk. Ha reflexünk már megkopott az izgalomtól, és ezt az időt túllépnénk, úgy az ellenfél jut büntetőhöz. Ezt a talajon lévő játékos álló helyzetből zavartalanul próbálhatja meg, az igen gyorsan mozgó „kapuba" rúgni. A végcél tehát rendkívül összetett és bonyolult. Az nyer, aki több pontot ér el.

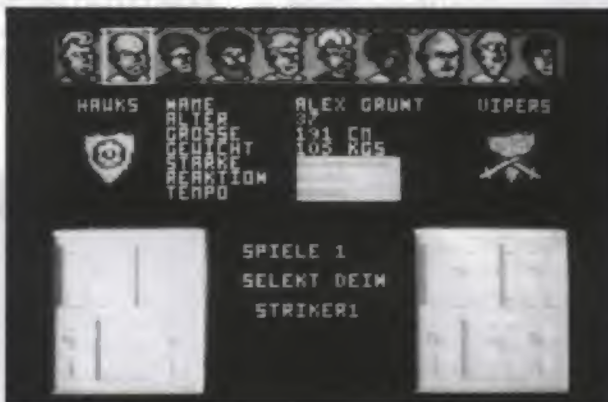
Különösen tetszetős, hogy az írónak volt gondja a mérkőzés előtti hangulatkeltésre is. Ütemes zenére, hat csinos, táncos lábú marsbéli lány ropja a go-go girl-ök táncát.

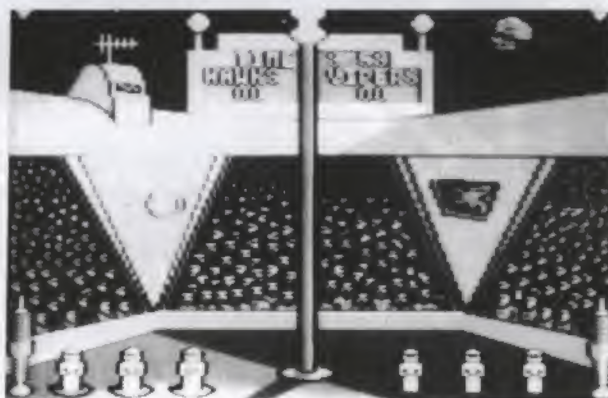
Figyelmeztetés: ha a gép ellen játszunk, jobb ha a megszerzett négy-öt pontos előnyünket megpróbáljuk tartani, mert a C–64 az utolsó fél perc alatt – ha vesztésre áll – akár három-négy pontra is képes.

Sok sikert, jó szórakozást!

Jámbor Attila









DELUXE PAINT 2.99 ANIMÁCIÓ

(FOLYTATÁS)

Az Amiga mint köztudott, igen jó grafikai processzorral rendelkezik, ami lehetővé teszi az animáció készítését is. Az egyik legjobb program, amivel animációt készíthetünk, ez a rajzprogram. Egyik hátránya viszont, hogy csupán 1 MB-os gépeken fut és három dimenziós ábrákat nem képes forgatni. De vágjunk rögtön a sűrűjébe...

Az ikonban hét címke található. Az első kettő a már kész animációt tárolja el lemezre, vagy azt tölti be a gépbe. A harmadik címke az OBJECT (animálandó rajz) animálását teszi lehetővé, a negyedikben az animáció külön fázisai között végezhetünk műveleteket. Az ötödik címkében a lejátszást és az animálást elősegítő utasítások találhatók. A hatodikban az OBJECT (BRUSH) külön animálásához kapcsolódó utasítások vannak. Végül az utolsóban azt adhatjuk meg, hogy az animáció fázisait tömörítve tárolja-e le vagy nem.

Először nézzünk egy egyszerű esetet:

1. Rajzoljunk valamit a képernyőre.
2. Vágjuk ki (undo fölött a harmadik ikon).
3. Töröljük a képernyőt.
4. Menjünk be az ANIM ikonba, és válasszuk ki a FRAMES címke utasításai közül a SET #-ot, majd engedjük el a jobb gombot. Itt megadhatjuk, hogy a készítendő animáció hány fázisból álljon. Most írjunk be pl.40-et.
5. Helyezzük el a BRUSH-t a képernyő közepén, majd menjünk be az ANIM ikonba, és válasszuk ki a MORE címkét. Itt egy csomó mindent lehet állítani.
6. Állítsuk be a Z koordinátát az ANGLE sorban, mondjuk 360-ra.
7. Menjünk rá a DRAW-ra. A gép elkezdi rajzolni a fázisokat. Miután kész, menjünk a CONTROLL ablakra, és PLAY-re elindul az animáció.

Azt hiszem, hogy az ikonokat részletesebben kell elemeznünk.

DIST – Mélység állítás, ezzel lehet az animálandó tárgyat mozgatni magában (fokokban).
ANGLE – A tárgy animálása fokokban.
CLEAR – Adatok törlése.
BRUSH – BRUSH-on belül végzi a műveleteket.
CYCLIC – Ciklusban növelés. Kiszámolja a képernyő/fok értékeit.
EASE IN – Lassítás bekapcsolása (képszámban).
EASE OUT – Lassítás kikapcsolása.
COUNT – Képek száma.
MOVE – Mozgatás módja. 1. Képet, 2. képpozíciót.
TRAILS – Összemásolás. (Fázisokat másol össze.)

FRAMES ikon:

COPY TO ALL – Az aktuális kép másolása az összes képre.
DELETE FRAME – Aktuális kép törlése.
DELETE ALL – Az összes kép törlése.

CONTROLL ikon:

SET RATE – Lejátszási sebesség állítása.
PREVIOUS – Előző kép.
NEXT – Következő kép.
GO TO – Ugrás a kívánt mezőre.
PLAY – Lejátszás. (Folyamatos).
PLAY ONLY – Egyszeri lejátszás.
PING-PONG – Ide-oda lejátszás.

FOTO: AMIGA

576 Kbyte

DPAINT 2.99

ADD FRAME – Plusz egy kép.
SET # – Képek száma.
RECORD – Képfelvétel.
FILL – Felfillezi az aktuális fázissal a képeket.
PREWIEV – 3 dimenziós háló mozgatása, amely a BRUSH animáció útját mutatja. (Hasznos ikon, érdemes használni minden animáció előtt.)

Reméljük, hogy így – az animálás ismereteinek birtokában – már mindenki remekül fel tudja használni céljaira ezt a kiváló programot.

BOOMBY

R & R

NEW WIEN

REICHHOLF & REICHHOLF OHG

computer, peripherie · video hifi

TABORSTRASSE 25 1020 WIEN
T: 3319 02.359338

HETFO–PENTEK
9 - 18
SZOMBAT
8 - 12

50 *DISK* *3,5"* DS-DD 370.–

100 *DISK* *5,25"* DS-DD 278.–



EXT FDD 3.5"

KÜLSŐ MEGHAJTÓ CSAT... ZÓVAL 1500.–

K BŐVÍTŐ *A 500* KAPCSOLÓ ÓRA 1240.–

2490.–

AMIGA 500 Superset : *Csak !* 8300.–

A 500 BŐVÍTŐ + MEGHAJTÓ

MINDEN ÁR NETTÓBAN ÉRTENDŐ!

PIPE MANIA

Úgy tűnik az egyszerű játékok korát éljük, amire újabb bizonyíték a Pipe Mania cimű videójáték számitógépes konverziója is. Rögtön a lényegre térve: feladatunk egy olyan csővezeték épitése, amely legalább egy bizonyos számú elemet tartalmaz, melyet a kép jobb felső sarkában láthatunk. Ez így nem lenne túl nehéz, de azért, hogy ne unatkozzunk egy bizonyos idő elteltével – ami a kép jobb szélén látszik – elkezdik engedni a vizet csövön. Mi meg továbbra is épithetjük a vezetéket, de olyan részét amin már viz átfolyt nem módosithatjuk. Célunk, hogy sikerüljön a vezetéket minél hosszabbra megépiteni, úgy a 19. pálya környékén módosul; ettől kezdve már nem csak az van megszabva, hogy hová fog folyni a viz, hanem az is, hogy hol kell végződnie a vezetéknek. Magát a csövet úgy épitjük, hogy a képernyő bal oldalán található alakzatok közül a legalsót rakjuk le a terep azon pontjára ahol jelenleg a kurzor áll, amit a joystick mozgatásával tudunk irányitani. Egyszerre öt elemet látunk előre mindig ezekből kell kikombinálnunk, hogy mit hová teszünk, persze figyelnünk kell az idő múlását is.

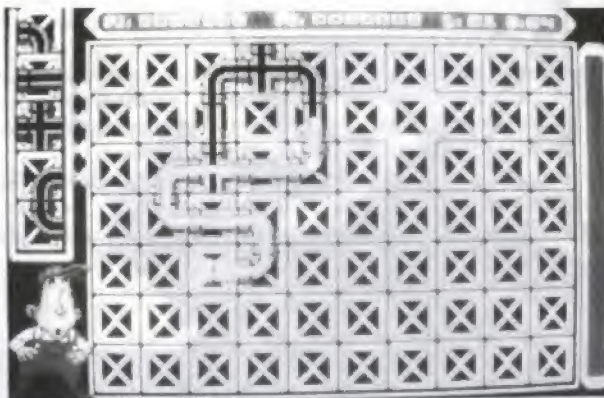
Számos csődarab egy nyillal van ellátva, ilyenkor ügyelnünk kell arra, hogy viz csak a nyil irányába fog folyni, ellenkező esetben elakad. Ha egy csövön kétirányú nyíl van az azt jelenti, hogy azt az égvilágon semmire se tudjuk használni. Vigyáznunk kell arra, hogy a viz útvonala magától sosem módosul például egy kereszt alakú csőben mindig kell olyan elem ami el tudja téríteni.

Általában számos olyan hely van egy pályán, ahová nem tudunk letenni csövet, szerencsére viszont vannak előre kirakott vezetékek is, valamint kis tartályok amelyekben addig nem megy tovább a víz míg azok meg nem telnek. Ezek nélkül magasabb szinten már biztosan nem tudunk továbbjutni. Egy csődarabot mindig le tudunk cserélni egy újra úgy, hogy a régi eltűnjön, de ez nagyon sok időnket veszi igénybe. Érdemesebb okosan kikombinálni a lehetséges útvonalakat. A játéknak van egy nehezebb verziója is. Ilyenkor két külön ablakból választhatjuk a legalsó, illetve legfelső elemet úgy, hogy először a tűzgombot nyomjuk meg, majd utána fel/le mozgatjuk a joysticket attól függően, hogy melyik ablakot akarjuk használni.

A program rendkívül jól sikerült számos meglepetést tartogat: például egy Tetris-szerű jutalomjátékot, és négy pályánként szintlépési lehetőséget – feltéve ha ismerjük az ehhez szükséges kódszavakat. Végezetül, hogy egy kis segítséget nyújtsunk íme a legelső öt kód: GRIP, TICK, DOCK, OOZE, BLOB.

ASTER

FOTO: AMIGA



COLORIS

Egy újabb játék, amely odaszögezi azokat a TETRIS rajongókat a székhez akik az ilyen jellegű programokat kedvelik. A COLORIS lényege hasonló az előbb említett játékhoz, a fentről lehulló hasábokknak nem szabad megtölteniük a játékmezőt.

Ahhoz, hogy ez minél később következzen be, úgy kell mozgatnunk és egymásra, illetve egymás mellé irányítanunk ezeket a színes kockákból álló alakzatokat, hogy legalább három azonos szín egymás mellé kerüljön. Ekkor örömmel tapasztalhatjuk, hogy ezek a kockák eltűnnek és a fölöttük levők lejjebb csúsznak. Ha ügyesen manőverezünk egy játék 30-40 percig is eltarthat.

A játék nagy előnye a könnyű kezelhetőség. A lehulló téglalapot a kurzor gombokkal mozgathatjuk jobbra vagy balra, a színek sorrendjének változtatására a SPACE szolgál.

Elfogultság nélkül állíthatjuk, hogy amilyen egyszerű a játék olyan előkelő helyet foglalna el egy összes AMIGA programot tartalmazó ranglistán.

B. Zs.



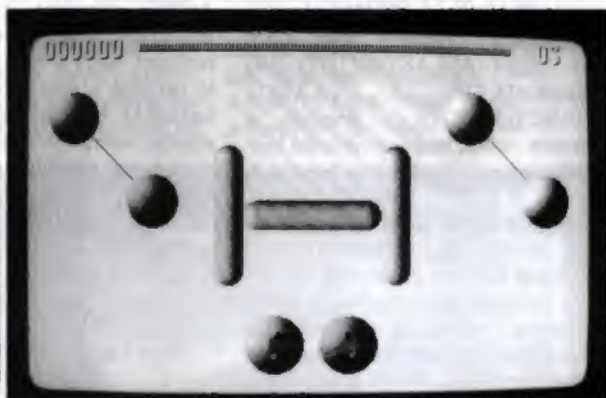
FOTO: AMIGA

E-MOTION A

Az E-motion-nel ismét sikerült valami egészen az alapokig visszanyúló, de ennek ellenére is eredeti és jó szórakozást nyújtó játékot létrehozni.

Feladatunk nagyon egyszerű: egy adott pályán kell egy kis gombot irányítanunk, úgy, hogy annak segítségével az összes pályán látható gombot eltüntessük. Ezt úgy érhetjük el, hogy a megegyező színű golyókat egymásnak ütköztetjük a saját gombunk segítségével mire azok eltűnnek. Mivel azonban ennyire egy játék se lehet egyszerű egy kis nehezítést is bevittek a program alkotói; ha túl sokáig nem sikerül valamit leszedni a pályáról, akkor az felrobban jelentős mértékben csökkentve energiánkat. Ha viszont nem egyezik a színe azoknak a gömböknek melyeket egymáshoz ütköztettünk, akkor egy harmadik különböző színű gomb keletkezik. Ezt időben felszedve nő az energiánk, ám ha lassúak voltunk az az új gomb is megnő eredeti méretére és máris kétszer olyan nehézzé válik feladatunk...

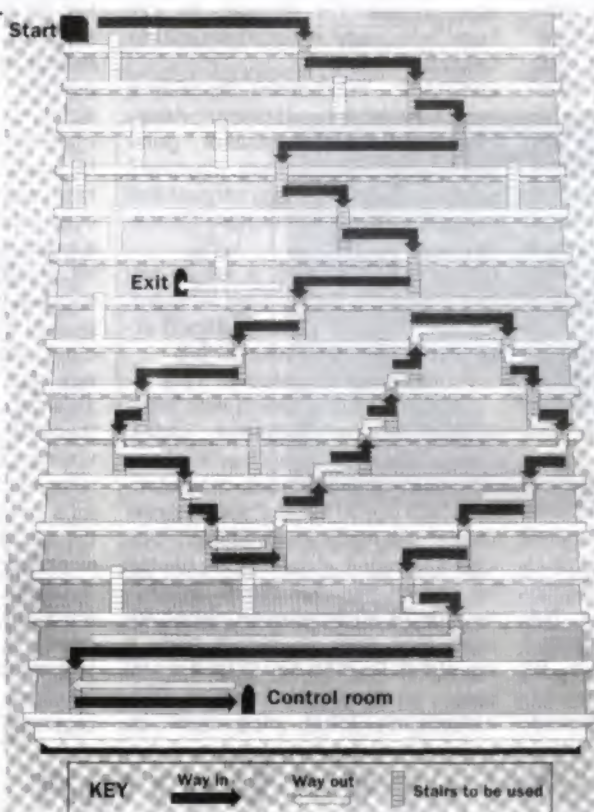
FOTÓ: AMIGA



A játék során számos meglepetés érhet minket, jutalompályák, különböző alakzatok és persze a nagyon jó időtöltés. A grafika rendkívül tiszta térbeli alakzatokból áll, szinte hihetetlen első látásra. Talán az egyetlen hibája a játéknak, hogy néhány helyen sikerült nagyon idegesítővé tenni, de hát ugye annál nagyobb az öröm, ha sikerül egy-egy ilyen helyen túljutnunk...

ASTER

FUTURE WARS



FUTURE WARS

Ki ne álmodna arról, hogy egyszer az újságok címlapján szerepeljen? Játékunk ifjú főhősének a képzeletében ilyenféle főcím jelent meg: „EGY ABLAKTISZTÍTÓ AKI MEGMENTETTE A VILÁGOT A PUSZTULÁSTÓL!". Honnan is sejthette volna, hogy rövidesen fantasztikus kalandokba fog keveredni.

Ha megnézzük a játékot, első látásra mintha egy új SIERRA produkcióval állnánk szemben. Egy figurát mozgathatunk a képernyőn, tárgyakkal manipulálhatunk, logikai puzzle-okat kell megoldanunk. Kiderül azonban, hogy a cég minden téren bankot akart robbantani. Ott folytatta, ahol a SIERRA abbahagyta. Óriási grafika, fantasztikus animációs részek, tiszta digitalizált hangok tömege, koncerttermekbe illő zenék feledtetik velünk azt, hogy számítógépes játékot játszunk. Mintha egy film peregne előttünk, amelyet mi irányíthatunk. Ezt az irányzatot hívják INTERACTIVE MOVIE-nak. Az első lépéseket ez irányban a CINEMAWARE tette, például a ROCKET RANGER-rel. A DELPHINE nagyon jól látta meg, hogy melyik út vezet a totális sikerhez. A stílus sajátossága többek között az is, hogy a játék tele van hosszú párbeszédés részekkel. Emiatt sajnos mi sem vállalkozhatunk arra, hogy az összes szöveget lefordítsuk, mert ehhez újságunk teljes terjedelme sem lenne elég. Ezért az ilyen helyeken csak rövid tartalmat közlünk.

A játék irányítása Mouse-al történik. Figuránkat egy kurzor segítségével mozgathatjuk. A keresztet a kívánt pontra vezetjük, és a BAL mouse gombbal indíthatjuk, illetve állíthatjuk meg főhősünket. A játék kezelése rendkívül egyszerű, mindössze 6 különböző parancsot kell használnunk. Az ezeket tartalmazó menüt a JOBB mouse billentyű megnyomásával hívhatjuk le. Nagyon jó dolog, hogy ezt a képernyő bármelyik részén megtehetjük. Ez azért fontos, mert az olyan részeknél, ahol gyorsan kell cselekednünk, nem szükséges a kurzorral ide-oda rohangálni. (Igen, a játék AKCIÓ részeket is tartogat számunkra!). A menüből a kívánt parancsot, vagy a leltárból a megfelelő tárgyat a BAL gombbal választhatjuk ki. Kaphatunk még egy harmadik menüt is, ha a két gombot egyszerre nyomjuk meg. Innen választhatjuk a következő opciókat

SAVE – a pillanatnyi állás kimentése

LOAD – előzőleg kimentett állás visszatöltése

BACKUP DRIVE IS DF0 – külső vagy belső drive-ról töltés

A parancsok:

EXAMINE – kutatás, vizsgálódás. Ennek segítségével a képen látható tárgyakról, ill. személyekről tudhatunk meg információkat. Használjuk minél gyakrabban.

TAKE – megfogni, felvenni. Ezt talán nem kell magyarázni.

INVENTORY – leltár. A nálunk levő tárgyak listáját adja ki.

USE – használni. MINDIG meg kell adni az akutális tárgyat, és azt, hogy min, vagy mivel kívánjuk ezt használni.

OPERATE – működtetni. Ez talán a legsokrétűbb ige a játékban. Alkalmazhatjuk ajtók nyitásakor, gombok megnyomásakor stb. Egyszerű parancs, tehát csak egy tárgyat kell megadnunk mellé. Például: Operate green button.

SPEAK – beszélgetni. A képen látható bármely élőlénnyel társaloghatunk. (Feltéve ha az hajlandó erre. Próbáljuk ki a tyúkokat is!)

A megfelelő utasításokat a MANIAC MANSION sorozatból már megismert módon rakhatjuk össze. Ezek a képernyő alján, egy keskeny szövegmezőben fognak megjelenni. Végül egy jó tanács: minél gyakrabban mentsük ki az állást, hogy egy esetleges elhallálozás esetén ne kelljen hajunkat tépve újrakezdenünk. A különlegesen nehéz részek előtt erre fel fogjuk hívni a figyelmet. És még egy jó tanács: mi csak a pontos leírást közöljük. Próbálkozzunk tehát magunktól is, mert azokat a jeleneteket, ahogyan időnként meghalunk, kár lenne kihagyni. Ezek után ott a lehetőség, hogy újratöltsük az aktuális színhelyet és most már hiba nélkül lépjünk tovább.

És most a történet, amely látszólag napjainkban indul. Látszólag! A 44. században a Földön...

Az emberiség boldogan éldegélt, mignem egy nap egy idegen civilizáció, a CRUGHONOK, megtámadták a bolygót. Hála az idő közben kiépített S.D.I. rendszernek az ellenség kudarcot vallott. Két tudós azonban felfedezte, hogy a CRUGHONOK visszamentek az időben, és leszálltak az 1304(!)-es évben. Szerencsére már a földiek is rendelkeztek időgéppel....

Aki kíváncsi a folytatásra, kövesse leírásunk.

Kezdésként megtekinthetjük magunkat, ahogyan békésen ábrándozva felrúgjuk munkaeszközünket, a vizesvödröt. A főnök erre a zajra kinéz, és nyomdafestéket nem tűrő kifejezésekkel illet minket. Ne is törődjünk vele. Vegyük fel a vödröt. Vizsgáljuk meg a kapcsoló dobozt. Működtessük a „felfelé" gombot. Nyissuk ki azt az ablakot, amelyen a főnök nézett ki (Operate open window). Lépjünk be. Emeljük fel a szőnyeg jobb alsó sarkát (Operate carpet). Ekkor találunk egy kulcsot. Vegyük fel a műanyag zacskót a szemetesből. Nyissuk ki a WC ajtót. Vegyük fel a kis piros zászlót. Nyissuk ki a faliszekrényt, és vegyük ki a szúnyogirtót (Take insecticide). Most ahhoz, hogy kijussunk, egy régi diákcsínyt kell a főnökön alkalmaznunk. Használjuk a vödröt (bucket) a csapon. Tegyük a teli vödröt a szemben levő ajtó tetejére (Use bucket on door). Nyissuk ki a jobb oldali ajtót, és ha jól kiröhögtük magunkat, lépjünk be. Nyissuk ki az irodában a fiókot. Vegyük fel a papírt. Nyissuk ki a szekrényt (cupboard). Vizsgáljuk meg az írógépet. A rajta látható számot jól jegyezzük meg! Vizsgáljuk meg az írógépet. A rajta látható számot jól jegyezzük meg! Vizsgáljuk meg a

falitérképet. Használjuk a kis piros zászlót a lyukban. És itt az első pont, ahol mindenképpen mentsük ki a játékot, mert nehéz rész következik. Ha minden kész, menjünk jobbra. Gyorsan vizsgáljuk meg a fali billentyűzetet. Sorban nyomjuk be azokat a számokat, amelyeket az írógépen találtunk. Ha elég gyorsak voltunk, a plafon megáll, és kimehetünk a szemközti ajtón. Hopp! A szoba berendezése kissé modernnek tűnik ahhoz képest,hogy 1989-ben járunk. Mindenesetre használjuk a papírt a gép alján látható lyukban. Nyomjuk meg a zöld gombot. Vegyük fel a kieső papírokat. Nyomjuk meg a piros gombot, majd villám gyorsan menjünk a földön látható fénykörbe. Ha itt nem vagyunk elég gyorsak, akkor megismerkedhetünk a riasztott CRUGHON őrrel, aki egy jól irányzott lövéssel honorálja ügyködésünket. Viszont ha minden oké, egy sűrű erdőbe teleportálva találjuk magunkat. Semmi vész! Mindig a zöld részeken sétálva menjünk KÖZEL a szúnyogokhoz, és használjuk rajtuk a szúnyogirtót. Továbblépve egy villanást látunk a bal oldalon, a földön. Vizsgáljuk meg ezt a helyet, egy nyakéket találhatunk. Menjünk balra. A tó mellett álló fa tövét vizsgáljuk meg, egy kötelet találunk. Használjuk a kötelet a faágon (Tree branch). Ha az ismeretlen eltűnt, vegyük fel a ruháit (ez egy elég csúnya dolog volt!). Menjünk balra. Itt végül is kiderül, hogy a XIV. századba kerültünk! (ha a ruha nélkül jöttünk volna ide, rövid úton a halálba jutunk). Menjünk el a kastély mögött. Rázzuk meg a nagy fát, hogy megszerezzük a belőle kieső pénzt. hogy italt tudjunk venni. És most hallgathatjuk meg az első hosszabb beszélgetést, ami kb. erről szól. Az utóbbi időben furcsa dolgok történnek a környéken. A nemrég idetelepült szerzetesek titokzatos dolgokat művelnek. A király lánya is nyomtalanul eltűnt. Mindebből egyelőre egy kukkot sem értünk, ezért menjünk be a kastélyba. Ha az őr meglátja a nyakéket, azonnal beenged. Itt a királylyal találkozhatunk, aki elmondja, hogy az általunk talált lánc a lányáé volt, és megkér, hogy találjuk meg őt. Azt is megemlíti, hogy valószínűleg a szerzetesek keze van a dologban! Kifelé menet vegyük fel az

FOTO: AMIGA



őr lándzsáját. Menjünk megint a vár mögé. Használjuk a lándzsát, hogy elérjük a csuhát. Menjünk vissza a tóhoz. Használjuk a lyukas műanyag zacskót a tóban. Extra gyorsan menjünk balra a kastélyhoz, és távozzunk a képernyő alján. Rohan-

FOTO: AMIGA



junk a kis hídhoz addig, amíg a farkas ránk nem mordul, és használjuk rajta a vízzel teli zacskót (ha idő előtt elfolyna a vizünk, próbálkozzunk többször. Miután a farkas kinyiffant, (elektromos házőrző a XIV. században?) menjünk be az ajtón. Bent menjünk a bal oldali ajtóhoz, végig a keskeny sávon haladva. Lépjünk be, majd a pap szónoklata után ki. Sétáljunk a jobb oldali ajtóhoz, továbbra is a sávon, az óramutató járásával megegyező irányba. A főpap megkér, hogy hozzunk neki a kedvenc borából. Jöjjünk ki, és sétáljunk újra a bal oldali terembe (a fenti szabály szerint). Vegyük fel a kupát. Menjünk a középső ajtóhoz. Lent használjuk a kupát a teli hordón (Use cup on full barrel).

Menjünk vissza a főpaphoz, és adjuk neki a bort. Ha elaludt, kutassuk át. Megtaláljuk nála a távirányítót. Használjuk az irányítót a szekrényen (cabinet). Vegyük fel a mágneskártyát. Menjünk vissza a borospincébe. Használjuk az irányítót a létra tetejénél levő hordón (de úgy, hogy NEM lépünk fel a létrára). Menjünk be a titkos járatba. Vizs-

gáljuk meg az üvegburát, hogy megtaláljuk a kis gázkapszulát (gas cannister). Használjuk a kártyát a computeren. A lány kiszabadul, s mi megtudjuk, hogy ők nem az igazi királyi család, hanem a jövőből jött földiek. Most már óhatatlanul bekerültünk az események forgatagába, ezért el kell mennünk a lánnyal a jövőbe. Egy hiba folytán csak egyedül érkezünk meg. Sebaj! Vegyük fel a gázlámpát a képernyő jobb alsó sarkában levő szeméthalomból. Menjünk jobbra. Látunk a bal felső részen egy kupacot. Itt addig keresgéljünk, amig meg nem találjuk a biztositékokat (fuses). Menjünk le a csatornanyílásba (Operate manhole). Használjuk a lámpát a falicsapon, hogy megtöltsük. Ha a szörnyhöz értünk, használjuk rajta a lámpát. Menjünk fel a létrán. Használjuk a lándzsát a video kamerán. Lépjünk be az ajtón. Vizsgáljuk meg az újság automata pénzvisszaadó nyílását, hogy megtaláljuk a pénzdarabot. Használjuk a pénzt a bedobó nyíláson. A gép elsőre nem működik, ezért vegyük fel a pénzt, és dobjuk be újra. Most már van újságunk. Szálljunk fel a metróra. Töröljük le a lebegő képernyőt az újsággal. Menjünk le a mellékhelyiségbe a kép alján. Használjuk a biztosítékokat a helyükön a biztositékdobozban. Amikor a jegyellenőrző a tévé elé lép, menjünk fel a nyilak között a mozgólépcsőn (ha elsőre nem sikerül, menjünk vissza le, és próbálkozzunk mégegyszer). Itt most átélhetünk egy 44. századi repülőutat. Ez sajnos nem lesz eseménytelen, mert a CRUGHONok megtámadnak és elrabolnak minket. A cellában használjuk a kulcsot a fémrácson. Használjuk a gázkapszulát a keletkezett lyukon, majd RÖGTÖN utána takarjuk el az újsággal (Use newspaper on metal grill). Ha sikerült, őreink kimúltak, és kimehetünk az ajtón. Használjuk a mágneskártyát a gépen. Ezután rövid(?) közjáték jön, ahol a Földlakók fogságába kerülünk (csöbörből vödörbe), akik CRUGHON kémnek néznek, és halálra itélnek. Az utolsó pillanatban érkezik megmentésünkre barátnőnk LO-ANN. Ezután fény derül arra, hogy miért ment az ellenség vissza az időben. A tanács főnöke elmondja, hogy a CRUGHONoknak az az ötlete támadt, hogy a Földet védő pajzs leendő telepitési helyére időzített bombákat helyeznek el, ha majd eljön az ideje,azonnal robbanjon is fel. Mivel ez 1304-ben nem sikerült, most éppen 65 millió évvel ezelőtt próbálkoznak. Ide kell visszatérnünk, és megállítanunk őket.

A teleportálás után menjünk le LO-ANNhoz, aki egy fegyvert ad nekünk. Itt érdemes mindenképpen menteni, mert újabb akció rész következik. Lődözzük le a rohangáló CRUGHONokat. Mindig azok az éppen veszélyesek, akik mellett megjelenik a DANGER felirat. Ha sikerrel járunk láthatjuk, hogy a lányt eltalálták. Vizsgáljuk át. Semmit nem találunk, ezért vizsgáljuk meg mégegyszer. Egy láthatatlanná tevő pirulát találunk. Vizsgáljuk át harmadszor is, egy medált találunk. Használjuk ezt rajta, hogy visszaküldjük a jövőbe. Menjünk le a hajóhoz. Vizsgáljuk meg a halott CRUGHONt. Egy kártyát találunk. Menjünk be az űrhajóba. Használjuk a kártyát az ajtó melletti gépen. Működtessük a hibernálót (Operate case). Vegyük ki a ruhát, és használjuk a video kamerát. Most menjünk vissza a hibernáló géphez, és használjuk újra. Az időt, amig a CRUGHON bázisra érkezünk, alva töltjük el. Mivel a kamera nem mutat semmit, az ellenség nem gondol rosszra. RÖGTÖN ébredés után álljunk az ajtó jobb oldalára. Ahogy az ajtó nyílni kezd, használjuk a láthatatlanná tevő pirulákat. Ha az őrök bejöttek, vigyázva, hogy egyiket se érintsük, rohanjunk ki, le a lépcsőn, és menjünk a bal oldalon álló doboz mögé (itt is villám gyorsnak kell lennünk, ezért lehet, hogy ez a rész elsőre nem fog sikerülni). Ekkor közlik velünk a jövőből (az agyunkba ültetett rádión keresztül), hogy 6 percünk van arra, hogy a bombát vezérlő gépet megtaláljuk. Menjünk ki a szemben levő ajtón. És most a versenyfutás az idővel. A mellékelt térkép alapján fussunk le az irányító szobába. Ott használjuk a mágneskártyát a bal oldali monitoron. A jövőből ismét üzenet jön: a bombát már nem lehet megállitani, de átprogramozták, és néhány millió évvel az ember megjelenése előtt fog felrobbanni. Hát ez sikerült! Most már csak a saját bőrünket kell mentenünk. Rohanjunk a térképen jelölt kijárathoz. Ha szerencsések vagyunk, még időben kiérünk. Most aztán dőljünk hátra, és élvezzük a megnyerést.

Azoknak, akik a játék (és a stílus) rabjai lettek elmondjuk, hogy rövidesen kész a cég következő játéka az OPERATION STEALTH. Akik pedig a zenék bűvöletébe estek mindenképpen szerezzék meg a korlátozott példányszámban kiadott CD lemezt, amely a játék zenéit tartalmazza szintetizátoron előadva. (Szerkesztőségünknek sikerült. Tényleg fantasztikus.) **MARTIN**



FOTO: AMIGA

GREAT COURTS TENNIS

A64

A világ legnagyobb teniszstadionjait járhatjuk végig ebben a játékban. Játszhatunk füves és salakos pályán, másik személy vagy a gép ellen.

A menükben a kettes joystickkel választhatunk, és egy játékos esetén emberünket is ezzel irányíthatjuk.

A főmenüben megnézhetjük a világranglista állását (Ranking). Ezen 32 versenyző szerepel, akiknek sorrendjét minden verseny után újra kiszámolja a gép. A játék kezdetekor a lista utolsó helyéről indulunk. Mikor kilépünk ebből a pontból, a program lemezre menti a ranglistát.

A Mode pontban a nehézségi fokozatot állíthatjuk be.

A Practice menüben gyakorolhatjuk az egyes ütéseket, szervákat. Választhatunk, hogy egy másik játékos (egyes joystick), vagy az adogatógép legyen ebben a partnerünk. Sajnos a programnak csak ebben a részében tud két játékos egymás ellen játszani. Az adogatógép előre kiválasztott programok szerint adja a labdákat. Mérkőzés előtt érdemes az összeset kipróbálni. A gyakorlás addig tart, amíg le nem nyomjuk a RUN/STOP gombot.

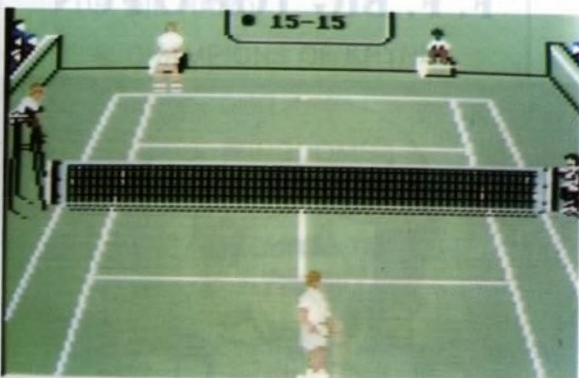


FOTO: C-64

Ha kellően felkészültünk, már versenyen is indulhatunk (Tournament). Ebben a pontban legelőször a nevünket kell beírnunk, majd egy menübe jutunk. Itt a Give Up a verseny feladását jelenti.

A verseny kieséses rendszerben folyik, győzelmeink esetén egyre erősebb ellenfelekkel kerülünk szembe.

A játékos irányítása:

Játékosunkat a kettes joystickkel irányíthatjuk. Szervánál a tűzgomb megnyomása után a fekete célkörrel jelölhetjük ki az ütés irányát. A visszaadott labda iránya attól függ, mikor és hogyan ütjük meg a labdát. Például átemelhetjük ellenfelünket, ha a tűzgomb lenyomása után a kart hátrahúzzuk. Ha tenyeressel akarunk ütni, vigyük emberünket a labda bal oldalára mielőtt megnyomjuk a tűzgombot.

A játék könnyen kezelhető, bár az ütések irányítása kicsit nehézkes. A szép grafika és a fokozatosan erősödő ellenfelek biztosítják a remek szórakozást.

Temesvári Tibor

XENOMORPH

A

A szerepjátékok bajnoka, a Dungeon Master után sok hasonló program született, amely a DM hírnevéből remélte a sikert. Egyik különösen jó DM-folytatás (változat? klón?) a Xenomorph. Ez ugyan nem fantasy, hanem sci-fi környezetben játszódik, de ezzel a főbb különbségek felsorolása véget is ért.

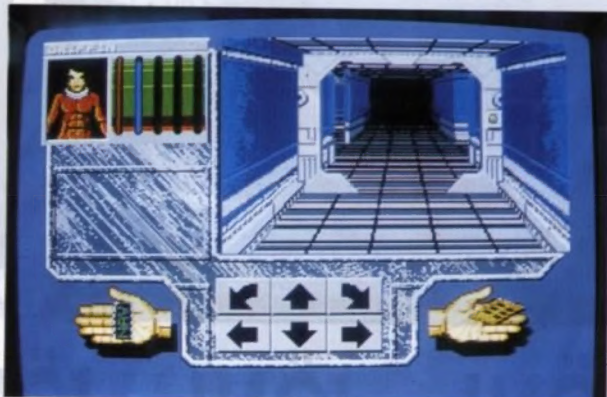
A játékos feladata, hogy a szörnyetegek által ellepett bolygó bázisáról elmeneküljön űrhajóján. Ehhez azonban szüksége van üzemanyagra, IC-kre, és ezeket csak a bázis legmélyebb szintjein szerezheti meg. Nincs más választása, fegyverrel kell szembeszállnia a szörnyekkel, amelyek a bázis összes lakóját megölték (vagy mégsem az összeset...).

A bázis persze egy sokszintes labirintusrendszer, amely minden szintjének egyéni grafikája van. 3D-ben közlekedhetünk benne, a játékos életét a szokásos térképezés nehezíti (kellő számú olvasói levél esetén a játék teljes térképét is leközöljük). A tárgyak mozgatása, használata is nagyon kényelmes, a DM-re emlékeztet. A játékból azonban hiányoznak a ravasz logikai csapdák, amiket a DM-ben megszoktunk (itt átkapcsolok egy kapcsolót, amott egy sziklát rakok egy kőlapra, hogy az ajtó kinyíljon), így a játék szimpla lövöldözős szörnyvadászatra korlátozódik a tárgygyűjtögetésen kívül.

Összességében jó játéknak tartom, érdemes végigjátszani, bár a DM színvonalát nem üti meg.

Tihor Miklós

FOTO: AMIGA



JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!

CASTLE MASTER

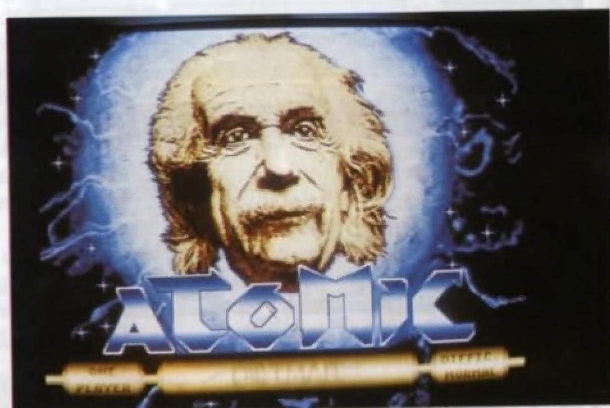




F. F. BIG TOP O'FUN

BLADES OF STEEL





ATOMIX

F/A 18 INTERCEPTOR





VENDETTA

JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!

TOP LISTA

1990/JÚNIUS

C–64	AMIGA
1. VENDETTA	1. FUTURE WARS
2. MYTH	2. F–29 RETALIATOR
3. HAMMERFIST	3. PIRATES
4. IMPOSSAMOLE	4. NEW YORK WARRIORS
5. DIE HARD	5. BUDOKAN
6. CHAMPIONS OF KRYNN	6. NORTH AND SOUTH
7. IRON LORD	7. CHAMPIONS OF KRYNN
8. CLOUD KINGDOMS	8. INTERCEPTOR
9. CASTLE MASTERS	9. OIL IMPERIUM
10. GREAT COURTS TENNIS	10. IVANHOE

REJTVÉNY

Sorolj fel legalább 5 fociprogramot a saját géptípusodra!

(Mi így szeretnénk kapcsolódni a VB-hez.)

Most is NYÍLT LEVELEZŐLAPON kérjük a megfejtéseket

a GÉPTÍPUSSAL és a PÁLYÁZATI SZELVÉNNYEL együtt címünkre,

1389 Bp. Pf. 132

JÚLIUS 28-ig elküldeni!

A szerencsés nyertesekre ismét C–64 és AMIGA lemezek várnak,

tehát: TOLL, LEVELEZŐLAP, BÉLYEG...

Az előző szám nyerteseinek névsorát a következő számunkban közöljük.

PÁLYÁZATI SZELVÉNY

CARTRIDGE

Az alábbi CARTRIDGE-ek címünkön COMGAME Gmk. 1389 Bp. Pf. 132 utánvéttel 1300 Ft-os egységáron megrendelhetők.
Szállítás: postán, a megrendelés beérkezésétől számított 10 napon belül.

1. *Lemezegység + Speed Dos*
   Burstnibbler 1.8
   File Master
   MCopy
   Modul Reset
   Reset

2. *Lemezegység*
   Fast Dos V2.0
   Single Fast Copy
   Disk To Tape
   Directory Druck
   Modul Reset
   Reset

3. *Lemezegység*
   Disk Manager
   Single File Copy
   Single Fast Copy
   Modul Reset
   Reset

4. *Lemezegység*
   Dir Master
   File Master
   Single Fast Copy
   Modul Reset
   Reset

5. *Kazetta*
   Tape Master II.
   Fejbeállító
   Turbo Tape III.
   SMON
   TCopy 236
   Programkereső
   T.O.R.Copy V1.7
   Modul Reset
   Reset

Saját igény szerinti CARTRIDGE elkészítését is vállaljuk. Ára: 1600 Ft.
A beépítendő programokat kérjük lemezen elküldeni. (max. 63 blokk), vagy a 17-63-927, ill. 18-06-140-es telefonszámon érdeklődni.

MEGHIRDETJÜK

az

576 KByte Demopályázatot!

A téma teljesen független, egyetlen megkötés, hogy minden alkotóelem (képek, ill. zenék) saját készítésűek legyenek.

A C–64-en és AMIGA-n pályázók alkotásait együtt értékeljük, a gépek tudásának minél jobb kihasználtságát figyelembe véve.

Főnyeremény: **AMIGA 500**

Beküldési határidő: **1990. nov. 15.**
Nevezési díj: a lemez, amin a műveket beküldik.
Eredményhirdetés: A BITLET karácsonyon.